



REGOLAMENTO UFFICIALE

BASKET 3VS3

1. ISCRIZIONE

- Il referente della squadra deve compilare il form d'iscrizione presente sul sito in tutte le sue parti;
- Gli organizzatori, una volta controllati tutti i dati, invieranno al referente di squadra le coordinate per il versamento del contributo di partecipazione;
- La squadra risulterà regolarmente iscritta una volta ricevuto il versamento.

2. REGOLE GENERALI

2.1 Rosa Squadra

- Ogni squadra è composta da un minimo di 3 atleti/atlete (da ora in poi indicati come 'Giocatori');
- Non è previsto un limite massimo al numero di giocatori iscritti.

2.2 Riscaldamento

- Il riscaldamento va effettuato fuori dal terreno di gioco;
- I giocatori avranno massimo 2 minuti di tempo per riscaldarsi in campo con la palla; questo tempo potrà essere ridotto o annullato dal Responsabile di campo, per garantire il puntuale svolgimento delle partite.

2.3 Divise di gioco

- I giocatori devono indossare obbligatoriamente la divisa fornita al check-in per poter entrare in campo; verrà stabilito in anticipo il colore della divisa.

2.4 Sanzioni

- Se al termine o durante il corso di una partita sarà accertato che una squadra ha giocato con un giocatore non iscritto o facente parte delle categorie escluse (vedi Punto 3), la stessa perde 21-0 a tavolino. I giocatori devono avere con sé un documento di identificazione che verrà controllato in caso di ricorsi;
- Sono previste sanzioni da parte del Comitato Organizzativo alla squadra responsabile di atti indisciplinati, espressioni blasfeme, scorrettezze e mancanza di impegno con possibilità di partita persa 21-0 a tavolino o, nei casi più gravi, esclusione dal torneo;



- Alla squadra che dovesse arrivare in grave ritardo, superando il limite massimo consentito di 10 minuti, dall'orario fissato per l'inizio dell'incontro verrà assegnata la sconfitta per 21-0 a tavolino.

2.6 Calendario e orari

- Le partite saranno giocate negli orari prestabiliti dal calendario che verrà mandato ai responsabili delle squadre e pubblicato sulla pagina web di Busto Arsizio Sport;
- Per garantire il rispetto del calendario, le squadre dovranno presentarsi al campo, pronte per giocare, almeno 5 minuti prima dell'orario di inizio gara.

3. REGOLE TESSERATI

3.1 Età minima

- Il torneo prevede una sola categoria per giocatori con almeno 16 anni compiuti.

3.2 Tesseramenti e fuoriquota

- Con il termine "tesserati" si considerano i giocatori che:
 - ◆ Durante la stagione 2024/2025 erano tesserati per società che hanno partecipato ai campionati sotto indicati;
 - ◆ Contano almeno una presenza ufficiale in campionato o in coppa;
 - ◆ Nel caso in cui un giocatore si sia trasferito in un'altra squadra, cambiando anche la categoria e/o il campionato di appartenenza, per l'applicazione di tale regola viene considerato l'ultimo tesseramento effettuato;
 - ◆ Nel caso in cui un giocatore abbia ottenuto lo svincolo prima della fine della stagione, verrà considerato come tesserato nella squadra in cui militava al momento dello svincolo;
 - ◆ NON POSSONO PARTECIPARE
 - Giocatori tesserati in A1 maschile;
 - ◆ POSSONO PARTECIPARE CON LIMITAZIONI
 - Ogni squadra non può avere più di 1 (UNO) giocatore tesserato nelle categorie A2 e Serie B;
- FUORIQUOTA
 - ◆ I giocatori under 20 (nati dal 2005 in poi) se aggregati alla prima squadra di società militanti in Serie A1, A2 o Serie B, non sono considerati giocatori tesserati nelle categorie sopracitate;
- Non sono previste restrizioni per le categorie femminili.



4. REGOLAMENTO TECNICO

4.1 Giocatori in campo

- Ciascuna squadra scende in campo con 3 giocatori;
- I giocatori in panchina devono stare fuori dal campo da gioco, in prossimità dell'entrata in campo.

4.2 Arbitraggio

- Le partite saranno arbitrate da un arbitro di ruolo.

4.3 Durata della partita

- La partita termina al raggiungimento dei 21 punti o allo scadere del tempo (2 tempi da 7 minuti), questa regola si applica esclusivamente al tempo regolamentare e non in un eventuale tempo supplementare;

4.4 Punti

- Ogni canestro all'interno dell'arco dei tre punti vale 1 punto;
- Ogni canestro dietro l'arco vale 2 punti;
- Ogni canestro su tiro libero vale 1 punto.

4.5 Cronometro (Shot Clock)

- Una squadra ha 12 secondi per tirare. Il cronometro è controllato dall'arbitro ed è azionato quando la squadra in attacco ha la palla in mano (dopo il cambio di palla a seguito di un'infrazione o di un canestro);
- Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione;

NB: se una squadra non prova ad attaccare a sufficienza il canestro, l'arbitro deve dare un avvertimento ufficiale contando gli ultimi cinque secondi.

4.6 Timeout

- Ogni squadra può chiamare un time-out a gara. Può essere chiamato da qualsiasi giocatore in situazione di palla morta (il canestro, a meno che la palla esca dal campo, non è considerato una situazione di palla morta);
- Tutti i time-out hanno una durata di 30 secondi.

4.7 Tempi supplementari

- In caso di punteggio in parità al termine dei due tempi regolamentari, verrà effettuato un tempo supplementare;
- Il primo possesso all'inizio dei tempi supplementari è della squadra che non ha avuto il primo possesso all'inizio della partita;
- La prima squadra a segnare 2 punti nel tempo supplementare vince la gara;
- Nel tempo supplementare il computo dei falli non viene azzerato;



4.8 Falli di squadra

- Una squadra raggiunge il bonus quando commette 5 falli di squadra;
- I falli di squadra n. 6, 7, 8 e 9 sono sempre puniti con due tiri liberi (anche su fallo e canestro). Dal decimo in poi, ogni fallo è punito con due tiri liberi e possesso di palla. Questa regola si applica anche ai falli commessi durante un atto di tiro.

4.9 Fallo su tiro

- Un fallo durante un'azione di tiro all'interno dell'arco è punito con un tiro libero;
- Un fallo durante un'azione di tiro all'esterno dell'arco è punito con due tiri liberi;
- In caso di canestro più fallo, il giocatore che ha subito il fallo ha diritto a un tiro liberosupplementare;
- Nessun tiro libero è assegnato a seguito di un fallo in attacco.

4.10 Fallo tecnico e antisportivo

- Tutti i falli tecnici sono puniti con un tiro libero, mentre i falli antisportivi sono puniti con due tiri liberi;
- Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo;
- Nel caso il fallo tecnico o antisportivo sia stato comminato ad un giocatore in difesa, la squadra in attacco riprenderà il gioco dopo il tiro libero/tiri liberi o dopo il check (scambio della palla), con a disposizione i 12 secondi regolamentari per l'azione di tiro;
- Nel caso il fallo tecnico/antisportivo sia stato comminato ad un giocatore in attacco, non ci sarà cambio di possesso ed il gioco riprenderà con i secondi rimanenti per l'azione di tiro quando il fallo è stato fischiato.

4.11 Espulsione

- In caso un giocatore venga sanzionato nella stessa partita con due falli tecnici personali o commetta due falli antisportivi, il giocatore in questione sarà espulso;
- Espressioni blasfeme saranno immediatamente punite con l'espulsione;
- In caso di comportamenti offensivi o violenti che continuino anche dopo l'espulsione, il Comitato Organizzativo può squalificare il giocatore per una o più partite. In casi particolarmente gravi la pena può prevedere la squalifica della squadra o la radiazione del giocatore dal torneo;
- Le decisioni della commissione sono inappellabili.

4.12 Primo possesso

- Il primo possesso è deciso con il lancio della moneta. La squadra che vince il lancio può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

4.13 Possessi

- Un giocatore è considerato all'esterno dell'arco quando ha almeno un piede fuori



dalla linea dei tre punti e l'altro alzato, senza pestare la linea;

- DOPO OGNI CANESTRO IN CAMPO O SU TIRO LIBERO:
 - ◆ un giocatore della squadra che ha subito il canestro fa ripartire il gioco palleggiandoo passando la palla dalla zona all'interno dell'arco al suo esterno. La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area di non-sfondamento posta sotto il canestro;
- DOPO OGNI CANESTRO SE LA PALLA ROTOLA O ESCE FUORI DAL CAMPO:
 - ◆ l'azione ricomincerà attraverso il check (scambio della palla) centrale fuori dalla linea dei tre punti;
- DOPO UN TIRO SBAGLIATO:
 - ◆ se c'è rimbalzo in attacco la squadra può continuare ad attaccare il canestro senza uscire dall'arco; se c'è rimbalzo difensivo la squadra può giocare solo dopo aver riportato la palla all'esterno dell'arco (palleggiando o passando);
- DOPO UNA PALLA RUBATA O UN CAMBIO PALLA:
 - ◆ se questo succede all'interno dell'arco la palla deve essere passata o si dovrà palleggiare all'esterno dell'arco;
- DOPO UNA SITUAZIONE DI PALLA MORTA O DOPO UN FALLO CHE NON HA PROCURATO TIRI LIBERI:
 - ◆ l'azione di gioco può ripartire dopo il check (scambio della palla) con l'avversario, dietro l'arco in mezzo al campo.

4.14 Palla contesa

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

4.15 Violazioni

- Commette una violazione un attaccante che, dopo aver reso il pallone giocabile, palleggi dentro l'arco dei tre punti con la schiena o il fianco rivolto al canestro per più di cinque secondi.

4.16 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 aseguito 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;
- Dopo la sostituzione ci deve essere sempre un check (scambio della palla) centrale fuori dalla linea dei tre punti.

4.17 Altro

- Per le restanti regole si fa riferimento al Regolamento Ufficiale della FIBA 3x3.



5. STRUTTURA DEL TORNEO

- Il torneo prevede una fase eliminatoria a gironi;
- Il sorteggio dei gironi si terrà entro due giorni dall'inizio dell'evento;
- Successivamente saranno pubblicati i giorni e gli orari delle partite sui canali di riferimento di Busto Arsizio Sport;
- Tutte le partite delle fasi a gironi saranno giocate da Domenica 6/07/2025 a giovedì 10/07/2025;
- Tutte le partite nei giorni feriali saranno dalle 19.00 alle 24.00;
- Le partite delle fasi finali saranno giocate tutte tra venerdì 11 e sabato 12 Luglio 2025.
- Il Comitato Organizzativo si riserva la possibilità di modificare orari o giorni causa maltempo.

5.1 Fase ELIMINATORIA

5.1.1 Composizione dei gironi

- ◆ Le squadre partecipanti sono divise in gironi.

5.1.2 Classifica e squadre classificate

- ◆ La vittoria vale 2 punti e la sconfitta 0 punti;
- ◆ Tutte le squadre del girone si qualificano alla seconda fase;
- ◆ Per stabilire la classifica del girone, dopo i punti, si confrontano nell'ordine:
 - Scontri diretti
 - Differenza punti totale scontri diretti
 - Differenza punti totale
 - Punti totali fatti
 - Punti totali subiti
 - In caso di ulteriore parità si procederà al lancio della monetina

5.2 Fase FINALE

- Le squadre qualificate prendono parte ad un tabellone ad eliminazione diretta a partita unica.

5.2.1 Criteri di qualificazione

- ◆ Tutte le squadre del girone si qualificano alla seconda fase.

5.2.2 Accoppiamenti

- ◆ L'accoppiamento delle fasi finali sarà deciso in base a una classifica generale dei gironi eliminatori che terrà conto in ordine:
 - Posizionamento nel girone eliminatorio
 - Punti fatti nel girone (vittorie ottenute)
 - Differenza canestri
 - Punti segnati nel girone
 - Punti subiti nel girone
 - Lancio della monetina