



**SABATO 9 GIUGNO 2012**

**Campo sportivo Via B. Melzi**

## **2° Rescaldina StreetBasket**



### **STREETBALL 3x3 - FISB Regolamento ufficiale FIBA**

Per tutte le regole non menzionate qui sotto si faccia riferimento al regolamento FIBA per il basket 5vs5. Fair play e sportività sono parte integrante del regolamento FISB.

#### **ART.1 IL CAMPO**

La partita è giocata su una metà campo con un canestro.

Il campo deve avere le zone regolamentari di un campo da basket, comprese la linea del tiro libero (5.80m), la linea dei tre punti e il semi cerchio sotto il canestro che delimita la zona in cui non è sanzionabile il fallo in attacco.

#### **ART.2 LE SQUADRE**

Ogni squadra è composta da un massimo di 4 giocatori (3 giocatori in campo e 1 cambio).

#### **ART.3 CONTROLLER**

3.1 È prevista la presenza di un controller che ha il solo compito di segnare i punti e intervenire in caso di contestazione.

3.2 Le chiamate (falli, violazioni e infrazioni) possono essere effettuate esclusivamente dal giocatore che subisce il fallo, nel caso di falli, o dai giocatori in campo, nel caso di infrazioni. Il controller deve intervenire solo nel momento in cui la chiamata viene contestata dai giocatori dell'altra squadra in campo.

3.3 Il controller può essere eventualmente assistito da un cronometrista o da un segnapunti.

#### **ART.4 INIZIO DELLA PARTITA**

4.1 Entrambe le squadre hanno a disposizione, in contemporanea, un momento per il riscaldamento.

4.2 Il tiro della moneta determina quale squadra avrà il primo possesso. La squadra che vince il tiro della moneta può scegliere se avere il primo possesso della partita o il primo possesso di un eventuale tempo supplementare.

4.3 Il gioco inizia con tre giocatori in campo. Il primo possesso ai tempi supplementari segue la regola del possesso alternato. Se la squadra A ha avuto il primo possesso della partita, al primo supplementare toccherà alla squadra B, al

secondo supplementare di nuovo alla squadra A e così via.

#### **ART.5 PUNTEGGIO**

5.1 Ogni canestro all'interno dell'arco dei tre punti vale 1 punto.

5.2 Ogni canestro dietro l'arco vale 2 punti.

5.3 Ogni canestro su tiro libero vale 1 punto.

#### **ART.6 TEMPO DI GIOCO/VITTORIA DELLA PARTITA**

6.1 Il tempo regolare di gioco consiste in un **tempo da 10 minuti**. Il cronometro viene azionato quando il giocatore in possesso di palla inizia a palleggiare, passa a un suo compagno o fa il check con il difensore. Il cronometro viene fermato solo in situazioni di palla morta o durante i tiri liberi.

6.2 Vince la partita chi è in vantaggio alla fine del tempo, o chi segna per primo **21 punti**. Questa regola è applicata solo nel tempo regolare, non durante i tempi supplementari.

6.3 Se le squadre sono in parità alla fine del tempo, la partita continua con tempi supplementari da 2 minuti, finché non si sblocca il pareggio. Se ai tempi supplementari una squadra va in vantaggio di 2 punti, vince la partita, anche se il tempo supplementare non è ancora finito. È previsto un intervallo di un minuto prima dell'inizio dei tempi

6.4 Se una squadra non si presenta in campo con 3 giocatori all'orario previsto per l'inizio della partita, perde a tavolino 21 a 0.

#### **ART.7 FALLI DI SQUADRA**

7.1 Una squadra raggiunge il bonus quando commette 7 falli di squadra.

7.2 Un giocatore che commette 4 falli deve lasciare il campo.

7.3 Un fallo durante un'azione di tiro all'interno dell'arco, è punito con un tiro libero.

7.4 Un fallo durante un'azione di tiro all'esterno dell'arco, è punito con due tiri liberi.

7.5 In caso di canestro più fallo, il giocatore che ha subito il fallo ha diritto a un tiro libero supplementare.

7.6 Dal settimo fallo di squadra in poi, il giocatore che ha subito fallo tira un tiro libero con rimbalzo. In caso di falli antisportivi, atti violenti gravi o comportamenti scorretti, la squadra perde la partita a tavolino e viene squalificata.

#### **ART.8 TEMPOREGGIARE**

8.1 Il temporeggiare o il tergiversare senza giocare attivamente cercando di segnare è una violazione.

8.2 Se il campo è attrezzato con un cronometro per i secondi dell'azione, una squadra ha 12 secondi per tirare. Il cronometro 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).

*Nota: se il campo non è dotato di cronometro dei secondi e una squadra non attacca il canestro, il controller ammonirà la squadra contando gli ultimi 5 secondi per l'azione.*

#### **ART.9 COME SI GIOCA LA PALLA**

9.1 Dopo ogni canestro in campo o su tiro libero:

Un giocatore della squadra che non ha segnato fa ripartire il gioco palleggiando o passando la palla dalla zona all'interno dell'arco, al suo esterno.

La squadra in difesa non può cercare di recuperare la palla in questa fase.

9.2 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).

9.3 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.

9.4 Dopo una situazione di palla morta o dopo un canestro segnato, l'azione di gioco può ripartire dopo il check (scambio di palla) con l'avversario, dietro l'arco in mezzo al campo.

9.5 Un giocatore è considerato all'esterno dell'arco quando ha entrambi i piedi al suo esterno, senza pestare la linea.

9.6 Nel caso di palla contesa, la palla va alla difesa.

9.7 Se il giocatore che riceve palla fuori dalla linea da 3 punti non effettua il passaggio o il check prima di tirare, questo si considera una violazione.

#### **ART.10 SOSTITUZIONI**

Le sostituzioni sono illimitate. Si possono effettuare sostituzioni quando il gioco è fermo.

#### **ART.11 TIME OUT**

Ogni squadra ha diritto ad un time out di 30 secondi. Un giocatore può chiamare il time out in situazioni di palla morta.