



SIMPLY THE BASKETBALL

SIMPLY THE BASKETBALL 3X3 STREETBALL **REGOLAMENTO 2024**

CAMPO E PALLA

Si gioca su una metà campo con un solo canestro;
dimensioni 15 x 11 metri;

Il pallone utilizzato indifferentemente da uomini e donne ha la circonferenza di quello utilizzato (taglia 6) nella pallacanestro femminile e il peso di quello utilizzato nella pallacanestro maschile (taglia 7).

ROSTER

Ogni squadra può essere formata da massimo 4 giocatori: 3 giocatori + 1 sostituto

ARBITRI E UDC

1-2 Arbitri e 2 Ufficiali di Campo

TIME-OUTS

1 per squadra, 30 secondi, chiamato in occasione di palla morta.

POSSESSO INIZIALE

Monetina. La squadra che vince il sorteggio potrà decidere se beneficiare del possesso del pallone a inizio gara o all'inizio di un eventuale tempo supplementare

DURATA PARTITA

La partita si disputa su un singolo tempo di 10 minuti e può terminare in anticipo se una delle squadre arriva al punteggio di 11

LIMITE DI PUNTEGGIO

Vince chi arriva a 11 punti. Valido solo nel tempo regolare.

SUPPLEMENTARE

Vince la partita la squadra che segna per prima 2 punti.

PUNTEGGIO

1 punto il canestro dentro l'arco, 2 punti il canestro dietro l'arco

SHOT CLOCK

Ogni azione di attacco può durare al massimo 14 secondi, lo shot clock si resetta, come nel 5 contro 5, dopo ogni tocco del pallone sull'anello. (se non è disponibile il cronometro, sarà l'arbitro ad avvisare quando mancano 5 secondi per tentare il tiro)

POSSESSO DOPO UN CANESTRO REALIZZATO

Palla alla difesa esattamente sotto il canestro. La palla deve essere palleggiata o passata al di fuori dell'arco. La squadra in difesa non può toccare il pallone all'interno del semicerchio no-sfondamento dentro l'area sotto il canestro.

POSSESSO DOPO UNA PALLA MORTA

Non esistono le rimesse, dopo ogni fischio dell'arbitro due avversari ese-



SIMPLY THE BASKETBALL

guiranno il "check" all'esterno dell'arco, frontalmente al canestro. Il check consiste in un normale passaggio di pallacanestro effettuato da un difensore verso l'attaccante che inizierà l'azione.

L'azione comincia con la squadra in difesa che passa il pallone agli avversari dietro l'arco.

POSSESSO DOPO UN RIMBALZO IN DIFESA O RECUPERO DIFENSIVO

Dopo un canestro segnato, la squadra che lo ha subito rigioca immediatamente il pallone da sotto il canestro, senza rimessa, e deve farlo uscire dietro l'arco prima di tentare un tiro; questa azione si chiama "clear the ball".

Similmente, se la squadra che difende prende un rimbalzo, la palla deve essere giocata da un cestista che si trova fuori dalla linea dei due punti.

Se la palla non viene "pulita" prima di effettuare un tiro a canestro, è una violazione.

SITUAZIONE DI PALLA CONTESA

Nelle situazioni di palla contesa, viene assegnata alla difesa

FALLO SUL TIRO

I falli sul tiro vengono puniti con un tiro libero se il fallo è commesso dentro l'arco, con due se fuori

LIMITE DI FALLI PER GIOCATORE

Nessuno

LIMITE DI FALLI PER SQUADRA

6

BONUS PER FALLI DI SQUADRA 7, 8, 9

2 Tiri liberi

BONUS PER FALLI DI SQUADRA DAL 10 IN POI

2 Tiri liberi + possesso di palla

SOSTITUZIONE

In situazione di palla morta, prima del check.

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 fondo campo opposta al canestro.

Le sostituzioni non necessitano di alcuna azione da parte degli Arbitri o degli Ufficiali di campo.

*Un giocatore è considerato "fuori dall'arco" se nessuno dei suoi piedi è all'interno o calpesta l'arco.

** Il normale regolamento FIBA è applicato in tutte le situazioni non menzionate.

*** Si fa riferimento alla versione del regolamento 3x3 in formato testuale per quanto riguarda classifiche, forfeits, ricorsi e squalifiche