CAMPIONATO ITALIANO 3 VS 3: CATEGORIA GIOVANILE- CATEGORIA OPEN

REGOLAMENTO – Agg. Novembre 2023

Art. 1 Campo e palla - La partita verrà giocata su un campo da basket 3 vs 3 con un canestro. Il campo deve includere la linea del tiro libero (5,80 mt) e una linea a semicerchio (6,75 mt). La metà di un tradizionale campo da basket è considerata regolamentare (Art. 2.1 del Regolamento Tecnico). La superficie deve essere in parquet, o eventuali altre superfici che dovranno essere valutate ed approvate preventivamente dalla FIPIC, compreso lo svolgimento OUTDOOR.

Il pallone di gioco da 3 vs 3 è il medesimo previsto dalle DOA e omologato per i campionati italiani FIPIC di serie A/B/Giovanile (Misura 7).

Note. A livello di base il 3 vs 3 può essere giocato ovunque, i segni sul campo se mai fossero usati, possono essere adattati allo spazio disponibile. Le competizioni ufficiali IWBF 3 vs 3 devono completamente soddisfare le sopraccitate specifiche includendo canestri con cronometro del tiro da 14 secondi che definisce il tempo di attacco.

Art. 2 Squadre - Ogni squadra deve avere minimo 3 (in campo) e massimo 5 giocatori (2 riserve). Oltre ad essi può sedere in panchina un allenatore che deve essere in possesso di una qualunque delle qualifiche SNAQ.

Eventuali altre figure dello staff societario si disporranno in un'altra postazione definita dagli arbitri (fino ad un massimo di 3: Fisioterapista, Meccanico, Dirigente accompagnatore) o in altro spazio deciso dalla FIPIC.

Art. 3 Ufficiali di gara – Gli ufficiali di gara devono consistere in due (2) arbitri e tre (3) ufficiali al tavolo

Art. 4. Inizio della gara – 1. Entrambe le squadre potranno riscaldarsi simultaneamente prima dell'inizio della gara, sull'altra metà del campo. Nel caso in cui si giochi su un campo che non abbia altra metà, sarà cura dell'organizzazione fornire spazio adeguato 2. Un lancio della moneta deve determinare quale squadra avrà il primo possesso, che varrà anche in caso di overtime. 3. La gara inizia con 3 giocatori in campo.

Art. 5 Punteggio

1. Ogni tiro dall'interno della linea dei 6.75 mt assegna un (1) punto.
2. Ogni tiro oltre suddetta linea assegna due (2) punti.
3. Ogni tiro libero realizzato assegna 1 punto

Art. 6 Tempo di gioco e vincitore della partita

1. Il tempo di gioco regolamentare deve essere: 1 periodo di quindici (15) minuti di gioco continuati. Il tempo deve essere fermato solo durante i tiri liberi o in particolari situazioni a discrezione dell'arbitro e riparte dopo che lo scambio di palla è completo (non appena è in mano alla squadra in attacco).
2. La prima squadra che raggiunge 21 punti o più vince la partita indipendentemente dallo scadere dei 15 minuti. Questa regola si applica solamente sul tempo regolamentare non in un potenziale overtime.
3. Se il punteggio alla fine del tempo di gioco regolamentare è in parità sarà giocato un overtime. Ad oltranza. La prima squadra che segna due punti nell'overtime vince la partita.
4. Una squadra perde la partita a forfait 11-0 nei seguenti casi: se non si presenta con tre giocatori in campo all'orario prestabilito per l'inizio della gara; se lascia il campo prima della fine della gara o se tutti i giocatori della squadra sono infortunati o squalificati o se la combinazione dei giocatori disponibili eccede il limite dei 10 punti (3 VS 3 Giovanile) e dei 9,5 punti (3 VS 3 Open).

5. L'addetto ai 14 secondi <u>DEVE INIZIARE</u> IL CONTEGGIO nei seguenti casi:
    - ogni volta che una squadra acquisisce il possesso/controllo della palla, dopo che è stato effettuato il check ball;
    - a seguito di una rimessa, con palla a disposizione di un giocatore all'interno del terreno di gioco.

L'addetto ai 14 secondi DEVE RESETTARE IL CONTEGGIO nei seguenti casi:

- squadra in difesa recupera palla portandola oltre l'arco dei 6,75 metri, iniziando una nuova azione;
- squadra in attacco con diritto di effettuare la rimessa in gioco a seguito di un fallo;
- squadra in attacco che recupera la palla (rimbalzo) dopo un tiro;
- gara fermata a causa di una qualunque ragione non imputabile alla squadra in controllo di palla.

L'addetto ai 14 secondi **NON** DEVE RESETTARE IL CONTEGGIO nei seguenti casi:

- squadra in attacco con diritto di effettuare la rimessa in gioco a seguito di un intercetto/deviazione, senza effettuare la rimessa.

Nel caso in cui venga utilizzata l'attrezzatura di riserva, l'arbitro utilizzerà il gesto convenzionale per segnalare gli ultimi 5 secondi dell'azione.

Art. 7 Falli e tiri liberi –

Una squadra è in situazione di penalità dopo aver commesso 3 falli (Bonus). Dal 4° fallo in poi si effettueranno i tiri liberi. I giocatori non sono esclusi sulla base dei propri falli personali. 2. In caso di fallo su tiro non realizzato all'interno dell'arco dei 6.75 mt., assegnano un tiro libero, al di fuori due tiri liberi. 3. Nel caso di fallo su tiro segnato, viene assegnato anche un tiro libero supplementare.

4. I falli antisportivi vengono contati come due falli di squadra, il primo fallo antisportivo di un giocatore comporta due tiri liberi, ma non possesso di palla.

Tutti i falli da squalifica incluso il secondo fallo antisportivo di un giocatore devono essere sempre penalizzati con due tiri liberi e possesso palla. 5. Dal 4° al 6° fallo di squadra verranno assegnati subito sempre due tiri liberi, dal 7° in poi oltre ai due tiri liberi verrà assegnato anche possesso palla 6. Tutti i falli tecnici sono penalizzati con un tiro libero; dopo il tiro libero il gioco riprende con il cronometro che deve essere resettato a 14 secondi.

Note: Un fallo offensivo non deve essere penalizzato con un tiro libero.

Art. 8 Come è giocata la palla

1. Prima giocata con assegnazione dalla monetina.
2. Dopo ogni canestro su azione realizzato o ultimo tiro libero, eccetto quelli seguiti dal possesso palla: un giocatore della squadra che ha diritto a riprendere il gioco, ottenuto il controllo della palla all'interno del campo, senza dover uscire dietro la linea di fondo, la potrà portare direttamente oltre l'arco dei 6,75 metri o passarla ad un compagno posizionato già oltre l'arco dei 6,75 metri.

   Un giocatore può stazionare dentro l'area dei 3 secondi fino a 5 secondi

3. Dopo ogni canestro su azione realizzato o ultimo tiro libero, eccetto quelli seguiti dal possesso palla: un giocatore di una squadra che non ha segnato riprenderà il gioco dribblando o passando la palla dall'interno del campo di gioco direttamente sotto canestro (non da dietro la linea di fondo) verso una zona del campo dietro l'arco dei 6.75.
4. Dopo ogni canestro fallito o ultimo libero tiro libero, eccetto quelli seguiti dal possesso palla: se la squadra in attacco riprende la palla al rimbalzo potrà continuare ad attaccare senza far tornare la palla dietro l'arco dei 3 punti; se invece la squadra in difesa prende la palla al rimbalzo deve far ritornare la palla dietro l'arco suddetto con passaggio o dribbling.
5. Il possesso palla dato a ciascuna squadra, a seguito di una situazione di palla ferma, deve iniziare con il check ball, ovvero, prima di partire con l'azione di attacco oltre la linea dei 6.75, deve essere toccata da un difensore. Il Check ball è obbligatorio dopo un fischio arbitrale/palla morta (fallo/rimessa laterale).

6. Se la squadra in difesa ruba o blocca la palla, la sua azione di attacco deve partire dietro la linea dei 6.75 arrivandoci tramite passaggio o dribbling.
7. La partenza dell'azione di attacco dietro alla linea dei 6.75, è considerata valida se il giocatore in possesso di palla ha tutte le ruote della sua carrozzina, oltre tale linea.
8. In casi di palla contesa HELD BALL la palla viene assegnata sempre alla squadra che era in difesa.

Art. 9 STALLING Perdita di tempo – 1. Perdere tempo o rinunciare a prendere parte attivamente al gioco non tentando di segnare a canestro è passibile di sanzione. 2. Se il campo è equipaggiato con il cronometro la squadra in attacco deve tentare di effettuare il tiro entro i 14 secondi. Il tempo deve iniziare non appena la palla è nelle mani del giocatore in attacco (a seguito del cambio palla con il giocatore in difesa o dopo la segnatura di un canestro durante l'azione di gioco). Note: Se il campo non è equipaggiato con il cronometro e una squadra non sta sufficientemente cercando di attaccare/segnare a canestro l'arbitro darà un avvertimento iniziando a contare 5 secondi.

Art. 10 Sostituzioni – 1. Ad ogni squadra è permesso effettuare una sostituzione in qualsiasi momento in cui è in possesso palla e avverrà "Al Volo" attraverso un'area appositamente delimitata. Il sostituto può entrare in campo solo dopo che il suo compagno di squadra è uscito dal campo di gioco e quando tutte le parti della carrozzina del sostituto sono al di fuori del campo.

La sostituzione irregolare comporta assegnazione di un tiro libero e possesso per la squadra.

Art. 11 Time Out – 1. Ad ogni squadra sono garantiti due (2) time out che possono essere chiamati solo a gioco fermo da qualunque giocatore in campo 2. Tutti i time out hanno durata di 30".

Note: Il time out possono essere chiamate a gioco fermo e mai con palla in movimento.

Art. 12 Sistema di classificazione – In nessun momento della gara una squadra può avere giocatori in campo in cui il punteggio totale eccede il limite degli 10 punti (3 VS 3 Giovanile) e di 9,5 (3 VS 3 Open) Nota: Non è previsto nessun tipo di abbattimento nemmeno per le giocatrici donne.

Art. 13 Partecipazione- Limiti di età

1. Ogni società può iscrivere una o più squadre ad entrambi i campionati. Tutte le squadre iscritte, indipendentemente della categoria, dovranno avere a referto almeno tre giocatori eleggibili per la nazionale italiana.

Per ATLETI ELEGGIBILI si intendono:

- Cittadini Italiani
- Giocatori nati sul territorio dello Stato italiano che abbiano inoltrato formale richiesta per l'ottenimento della cittadinanza italiana con condizione risolutiva in caso di diniego della stessa dalle competenti autorità, fermo restando la previa dichiarazione formale di scelta in favore dell'Italia
- Giocatori stranieri, non provenienti da altri NOWB, che abbiano inoltrato formale richiesta per l'ottenimento della cittadinanza italiana con condizione risolutiva in caso di diniego della stessa dalle competenti autorità, fermo restando la previa dichiarazione formale di scelta in favore dell'Italia.

Gli atleti **e**xtracomunitari non sono ammessi, fatta accezione per quelli regolarmente residenti in Italia con permesso di soggiorno per motivi diversi da quelli sportivi e con validità per la stagione sportiva in corso.

Per il Campionato Italiano Giovanile 3 VS 3 i limiti di età, per la S.S. 2023-24, sono i seguenti:

- Minimo 8 anni compiuti al momento dell'inizio del Campionato
- Massimo 21 anni ovvero Under 22 (nati dal 1 gennaio 2003)
- Normodotato Under 16 (nati dal 1 gennaio 2009)

Per il Campionato Italiano Open 3 VS 3:

- Minimo 14 anni

2. Eleggibilità/modalità di pagamento degli atleti tesserati per l'iscrizione della/e squadra/e al/ai Campionato/i 3 vs 3 Giovanile/Open:

- Gli atleti tesserati con una società affiliata che NON si iscrive al campionato giovanile/open 3 vs 3, possono essere **dati in prestito** per tali campionati ad altra società che si intenda iscrivere.
- Gli atleti che sono in **prestito alternativo** presso altra società possono partecipare ai Campionati 3 VS 3 (Giovanile/Open) con la società titolare del tesseramento (cioè quella di appartenenza).
  Se la società di appartenenza NON dovesse iscriversi a tali Campionati, può partecipare con la società presso cui è in prestito alternativo.
- Poiché il campionato 3 vs 3 si svolge da metà maggio in poi, essendosi chiusi i tesseramenti, qualunque prestito di atleta/i, previsti ai punti 1-2, può essere effettuato solo tramite bonifico bancario
- I giocatori sono eleggibili per la partecipazione alla **tappa finale e, nel caso del giovanile, alla Supercoppa Giovanile Martin Mancini**, anche se non presenti in organico (nel team statement) nelle prime 2 tappe, purché non proveniente da altre società. Quindi potranno partecipare o giocatori nuovi esordienti oppure tesserati con la medesima società che non avevano preso parte alle prime 2 tappe.

Art. 14. Procedure ricorso: come da regolamento giustizia FIPIC

Art. 15 – Classifiche - I Campionati 3 VS 3 Giovanile e Open si svolgeranno in 2 tappe per concentramenti più una FINAL FOUR per l'assegnazione degli scudetti OPEN e JUNIOR come segue:

- 1° tappa di andata
- 2° tappa di ritorno
- 3° tappa finale (accedono solo le prime 4 squadre qualificate)

A ciascuna squadra si assegnano due (2) punti per ogni vittoria e zero (0) punti per ogni sconfitta.

Se, al termine della singola tappa, due (2) o più squadre abbiano raggiunto lo stesso punteggio si considerano nell'ordine:

1. Scontri diretti della singola tappa
2. Differenza canestri tra le squadre interessate (Classifica avulsa) nella singola tappa
3. Differenza canestri generale – Ovvero tra tutte le squadre partecipanti alla singola tappa

Una volta stilata la classifica punti relativa alle singole partite, si svolgeranno le semifinali e le finali come segue:

1^ VS 4^ e 2^ VS 3^ e si determinerà il vincitore di tappa.

A questo punto verranno assegnati dei punteggi ulteriori a ciascuna squadra partecipante alla singola tappa come segue:

1. Classificata: 20 punti
2. Classificata: 15 punti
3. Classificata: 10 punti
4. Classificata: 8 punti
5. Classificata: 7 punti
6. Classificata: 6 punti
7. Classificata: 5 punti
8. Classificata: 4 punti
9. Classificata: 3 punti
10. Classificata: 2 punti
11. Classificata: 1 punti
12. Classificata: 0 punti

Se, al termine di entrambe le tappe, due (2) o più squadre abbiano raggiunto lo stesso punteggio si considerano nell'ordine:

4. Scontri diretti (in caso di 2 squadre) delle 2 tappe
5. Differenza canestri generale delle 2 tappe
6. Differenza canestri tra le squadre interessate (Classifica avulsa) delle 2 tappe

Possono accedere alla finale scudetto solo le prime quattro (4) squadre che abbiano partecipato ad entrambe le tappe, tenendo conto della classifica combinata secondo i punti conquistati nelle 2 tappe. Nel caso in cui non ci siano almeno 4 squadre che abbiano partecipato ad entrambe le tappe, andrà in finale la squadra con il maggior numero di punti.

Le suddette 4 squadre si scontreranno come segue:

SEMIFINALI: 1^ VS 4^ (gara 1) e 2^ VS 3^ (gara 2)

FINALI (1°-2° posto): Vincente gara 1 VS Vincente gara 2

FINALI (3°-4° posto): Perdente gara 1 VS Perdente gara 2

La squadra classificatasi al 1° posto (in entrambi i Campionati) vincerà lo scudetto del Campionato Italiano Giovanile 3 VS 3 e/o del Campionato Italiano Open 3 VS 3.

In caso in cui il numero delle squadre iscritte al campionato italiano 3 vs 3 (sia Open che Giovanile) sia troppo esiguo da permettere la formula ufficiale del presente regolamento, la stessa verrà rivista dalla Federazione, modificandola in base alle squadre partecipanti.

Art.16 Iscrizioni e Tasse gare

Tassa ingresso circuito campionato Italiano 3 VS 3 (Giovanile – Open): € 200,00 per società iscritta

Tassa partecipazione alla singola tappa: € 50,00 per squadra iscritta.

Art. 17 Squalifiche – Ogni giocatore che commette due falli antisportivi deve essere espulso dalla partita e potrebbe essere squalificato dall'intero evento dall'organizzatore. L'organizzatore deve espellere i giocatori a seguito di atti di violenza verbale o fisica, aggressione, interferenza con il risultato delle gare per la violazione delle norme antidoping IWBF o per qualsiasi altra violazione del codice etico della IWBF.

L'organizzatore può anche espellere una intera squadra dall'evento a seconda dei comportamenti di più giocatori per le suddette violazioni al codice etico rilevando anche i comportamenti omissivi. E' diritto della IWBF imporre sanzioni disciplinari specifiche per un evento.

DATE:

1^ TAPPA- CONCENTRAMENTO ANDATA: metà maggio 2024

2^ TAPPA- CONCENTRAMENTO RITORNO: fine maggio 2024

3^ TAPPA- CONCENTRAMENTO FINALE: metà giugno 2024