



FEDERAZIONE
ITALIANA
PALLACANESTRO



REGOLE UFFICIALI DI GIOCO FIBA 3x3 INTERPRETAZIONI UFFICIALI

Aprile 2018

Gli ultimi aggiornamenti regolamentari della pallacanestro pubblicati da FIBA e le ultime interpretazioni ufficiali sono validi per tutte le situazioni di gioco non specificatamente menzionate nel regolamento FIBA 3x3.

Lo scopo di questo documento è di applicare i principi e i concetti del regolamento tecnico 3x3 a tutte quelle situazioni specifiche e casistiche concrete che possono avvenire durante una normale gara di basket 3x3.

In ogni caso l'arbitro ha l'autorità e il pieno potere di prendere delle decisioni in merito a situazioni particolari non esplicitate nel regolamento ufficiale FIBA 3x3 o all'interno di queste interpretazioni.

Articolo 1: Campo di gioco e pallone di gara

1.1 La gara viene giocata su un campo da basket 3x3 con un canestro. Un campo di gioco 3x3 regolare deve avere 15 metri di larghezza e 11 metri di lunghezza. Il campo deve avere un'area dei tre secondi con misure regolari, inclusa la linea del tiro libero (5.8 m), una linea dei due punti (6.75 m) e un "semicerchio no-sfondamento" sotto il canestro. Può essere usata la metà di un campo tradizionale di pallacanestro.

1.2 La palla 3x3 ufficiale deve essere usata in tutte le categorie.

Note:

1. A livello amatoriale il 3x3 può essere giocato ovunque. Le linee del campo possono essere adattate allo spazio disponibile. In ogni caso le competizioni ufficiali FIBA 3x3 devono essere svolte seguendo tutte le specifiche indicate nel regolamento, incluso l'imbottitura di protezione del canestro in cui è alloggiato il cronometro dei 12 secondi.

2. *Le competizioni ufficiali FIBA sono gli Olympic Tournaments, i 3x3 World Cups (incluso U23 e U18), gli Zone Cups (incluso U18) ed i 3x3 World Tour.*

Articolo 2: Squadre

Ciascuna squadra consiste di 4 giocatori (3 giocatori in campo ed un sostituto).

Nota: non è prevista nessuna figura di allenatore in campo né è concessa alcuna indicazione tecnica proveniente dalle tribune.

Esempio 2-1: durante la gara una persona seduta fuori dal campo fornisce indicazioni tecniche ai giocatori. Questa situazione succede:

- (a) Durante il tempo di gioco.
- (b) Durante un time-out.

Interpretazione 2-1: in entrambi i casi i giocatori non possono interagire con nessuno fuori dal campo. Qualsiasi interazione inappropriata con persone fuori dal campo o una sorta di comunicazione fra i giocatori e gli allenatori durante la gara devono essere considerati comportamenti non sportivi. Questo genere di violazioni comporta dapprima un richiamo e successivamente un fallo tecnico.

Articolo 3: Ufficiali di gara

Gli ufficiali di gara consistono di due arbitri e tre ufficiali di campo.

Nota: l'articolo 3 non si applica negli eventi minori o locali.

Esempio 3-1: dopo tre minuti di gioco un arbitro si infortuna e non può continuare il suo operato.

Interpretazione 3-1: se un arbitro è infortunato o per qualsiasi altra ragione non può continuare ad arbitrare entro 5 minuti dall'infortunio, la gara deve riprendere. L'arbitro rimanente arbitrerà da solo il resto della gara a meno che non ci sia la possibilità di sostituire l'arbitro infortunato con un sostituto qualificato. Sarà l'arbitro rimanente, dopo consultazioni con gli organizzatori, a decidere in merito alla possibile sostituzione.

Articolo 4: Inizio della gara

4.1 Entrambe le squadre si riscaldano insieme prima della gara.

4.2 Il lancio della moneta determina quale squadra debba avere il primo possesso. La squadra che vince il sorteggio può scegliere di beneficiare del possesso di palla all'inizio della gara o all'inizio di un potenziale tempo supplementare.

4.3 La gara deve iniziare con 3 giocatori in campo di ciascuna squadra.

Nota: l'articolo 4.3 non ammette deroghe nemmeno nelle competizioni minori.

Esempio 4-1: al termine del tempo regolamentare, il punteggio è Squadra A 15 – Squadra B 15. La squadra A aveva beneficiato del primo possesso di palla della gara per effetto del lancio della moneta. Nell'intervallo precedente al supplementare, B1 si rivolge irrispettosamente all'arbitro e per questo viene sanzionato con un fallo tecnico.

Interpretazione 4-1: il periodo supplementare inizierà con 1 tiro libero e il possesso di palla per la squadra A. La squadra B perderà il diritto per il possesso di palla.

Esempio 4-2: la squadra B è assegnataria del primo possesso di palla per effetto del lancio della moneta. Un ufficiale di campo o un arbitro commettono un errore e la palla viene assegnata erroneamente alla squadra A. L'errore è scoperto:

- a. Prima che la palla sia nelle mani del giocatore della squadra A per l'inizio della gara (e il cronometro di gara segna ancora 10:00).
- b. Dopo che la gara è già iniziata (e il cronometro di gara segna 9:59 o meno).

Interpretazione 4-2:

- a. La gara non è ancora iniziata. La palla deve essere assegnata alla squadra B come previsto dalla procedura del lancio della moneta.
- b. La gara è già iniziata e l'errore non può più venire corretto. La squadra B avrà diritto al possesso di palla all'inizio di un potenziale tempo supplementare.

Esempio 4-3: in una competizione ufficiale FIBA 3x3 la squadra B si presenta con meno di 3 giocatori pronti sul campo per giocare all'orario programmato di inizio gara.

Interpretazione 4-3: l'inizio della gara può essere ritardato al massimo di 5 minuti (nelle competizioni ufficiali FIBA 3x3 lo *Sport Supervisor* può modificare questo tempo a sua discrezione). Se i giocatori mancanti arrivano sul campo pronti per giocare entro 5 minuti dall'orario di inizio programmato, la gara deve iniziare immediatamente. In caso contrario, la gara sarà vinta per *forfeit* dalla squadra presente.

Esempio 4-4: in una competizione ufficiale FIBA 3x3, la squadra A ha meno di 3 giocatori pronti sul campo per giocare a causa di infortuni, squalifiche, ecc. Questo accade:

- a. Prima dell'inizio della gara.
- b. Dopo che la gara è già iniziata.

Interpretazione 4-4: l'obbligo di essere presenti con almeno 3 giocatori pronti per giocare per una squadra vale solo per l'inizio della partita. Nel caso (a) la gara non può iniziare. Nel caso (b) la squadra A può continuare a giocare con meno di 3 giocatori. Dopo l'inizio della partita una squadra deve essere presente con almeno un giocatore sul campo.

Esempio 4-5: durante la gara, A1 lascia il campo a causa di un infortunio. La squadra A può continuare a giocare con soli 2 giocatori, poiché non ha più sostituti disponibili. Dal momento che la squadra A continua a giocare solamente con 2 giocatori, la squadra B decide di sua spontanea iniziativa di schierare in campo anch'essa solo 2 giocatori, tenendo il terzo sulla sedia del cambio.

Interpretazione 4-5: la decisione della squadra B di schierare solo 2 giocatori deve essere concessa. Anche se la squadra B ha 3 giocatori disponibili, la regola impone che almeno uno di essi sia presente sul campo.

Esempio 4-6: prima dell'inizio della gara B1 si rivolge irrispettosamente verso l'arbitro e viene punito con un fallo tecnico.

Interpretazione 4-6: la squadra A avrà a disposizione un tiro libero. La gara deve poi iniziare in accordo alla procedura del lancio della moneta. Un fallo tecnico prima dell'inizio della gara comporta sempre e solo un tiro libero per la squadra avversaria.

Articolo 5: Punteggio

5.1 Ogni tiro realizzato da dentro l'arco (area da 1 punto) vale 1 punto.

5.2 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco (area dei 2 punti) vale 2 punti.

5.3 Ogni tiro libero realizzato vale 1 punto.

Comunicazione esplicativa:

In tutte le situazioni in cui la squadra in difesa stabilisce un nuovo controllo di palla e realizza un canestro senza aver effettuato precedentemente il "*clear the ball*", il canestro deve essere cancellato. Questo include anche dei tocchi correttivi a canestro (*tap-in* o *put back*) nella fase di possesso di palla.

In tutte le situazioni in cui la squadra in difesa tocca senza controllare la palla ed essa entra accidentalmente a canestro, oppure devia un passaggio o un palleggio della squadra in attacco e la palla entra a canestro, il canestro sarà convalidato per la squadra che era in attacco. Il valore del canestro dipende se il tocco avviene all'interno (1 punto) o all'esterno dell'arco (2 punti).

Esempio 5-1: A1 rilascia la palla su un tentativo a canestro da dietro l'arco. Nella sua parabola ascendente la palla viene toccata da

- a. Un giocatore in attacco.
- b. Un giocatore in difesa.

Che si trova all'interno dell'area da 1 punto. La palla poi entra a canestro.

Interpretazione 5-1: il valore di un canestro è determinato dal punto del campo in cui il tiro è partito. Per tale motivo in entrambi i casi il canestro varrà 2 punti dal momento che il tiro è stato rilasciato da dietro l'arco.

Articolo 6: Tempi di gioco / Squadra vincitrice

6.1 Il tempo di gioco regolamentare consta di 10 minuti di tempo effettivo. Il cronometro di gara deve essere arrestato dopo ogni palla morta, durante i tiri liberi e durante i *time-out*. Il cronometro riparte dopo un *check ball* non appena la palla è in controllo nelle mani del giocatore in attacco.

6.2 Tuttavia la prima squadra che raggiunge i 21 punti o più prima del termine dei 10 minuti, vince la gara. Questa regola non vale per i tempi supplementari.

6.3 Se il punteggio è pari al termine del tempo regolamentare, si giocherà un periodo supplementare dopo un intervallo di 1 minuto. La prima squadra che realizza 2 punti nell'*overtime* vince la gara.

6.4 Una squadra perde la gara per *forfeit* se non si presenta pronta per giocare all'orario fissato di inizio della gara. In questo caso, il punteggio finale sarà w-0 o 0-w (dove w indica il vincitore).

6.5 Se una squadra lascia il campo prima della fine della gara o tutti i suoi giocatori sono infortunati o espulsi, perderà la gara per *default*. La squadra vincitrice sceglierà di tenere il punteggio maturato fino al momento dell'interruzione della gara oppure avere la vittoria per *forfeit*, mentre alla squadra perdente sarà assegnato in qualsiasi caso il punteggio di 0.

6.6 Una squadra che perde per *default* o *forfeit* immotivato deve essere squalificata dalla competizione.

Nota: se il cronometro di gara non è disponibile, gli organizzatori decidono la lunghezza del tempo di gioco non effettivo ed anche i punti richiesti per la "sudden death" della gara. FIBA suggerisce di fissare il tempo e i punti da realizzare allineati tra loro (ad esempio 10 minuti / 10 punti, 15 minuti / 15 punti, 21 minuti / 21 punti).

Esempio 6-1: Con il punteggio di Squadra A 20 – Squadra B 20, A1 segna un canestro da 1 punto. Questo accade:

- a. Con 2 minuti rimanenti nel cronometro di gara.
- b. Durante il supplementare.

Interpretazione 6-1:

- a. La squadra A vince la gara con punteggio finale Squadra A 21 – Squadra B 20.
- b. La gara deve continuare dal momento che 2 sono i punti da realizzare per ottenere la vittoria nel periodo supplementare.

Esempio 6-2: A1 subisce fallo in atto di tiro da dietro l'arco. Il canestro è realizzato. Questo accade:

- a. Con 1 minuto al termine della gara con il punteggio di Squadra A 20 – Squadra B 20.
- b. Durante il tempo supplementare con il punteggio di Squadra A 21 e Squadra B 21.

Interpretazione 6-2:

- a. La squadra A vince la gara con punteggio finale di Squadra A 22 – Squadra B 20. Il massimo punteggio possibile in una gara nei tempi regolamentari è 22. Eventuali tiri liberi o possesi di palla devono essere ignorati.
- b. La squadra A vince la gara con punteggio finale di Squadra A 23 – Squadra B 21. Il massimo punteggio finale durante un *overtime* è di 23 punti ed eventuali tiri liberi o possesi di palla devono essere ignorati.

Esempio 6-3: con il punteggio di Squadra A 15 – Squadra B 15, A1 subisce fallo in atto di tiro dall'area dei 2 punti. Contemporaneamente suona la sirena di fine gara. Il fallo è il decimo per la squadra B ed il canestro è realizzato.

Interpretazione 6-3: Il canestro di A1 è valido. A1 dovrà poi tirare i due tiri liberi risultanti dal decimo fallo dal momento che la squadra A non ha raggiunto i 21 punti. In ogni caso la squadra A risulta vincitrice e il punteggio finale sarà determinato dall'eventuale realizzazione dei tiri liberi, mentre il possesso di palla sarà ignorato.

Articolo 7: Falli / Tiri Liberi

7.1 Una squadra raggiunge il bonus quando ha commesso 6 falli. I falli personali non esistono, quindi i giocatori non vengono mai esclusi in seguito ai falli commessi (art. 16).

7.2 In caso di fallo in atto di tiro con canestro non realizzato, il numero di tiri liberi conseguenti al fallo dipende dalla posizione dell'attaccante in atto di tiro: fuori dall'arco saranno 2 tiri liberi, dentro l'arco sarà 1 tiro libero.

7.3 Se un tiro viene realizzato e il tiratore subisce un fallo, quest'ultimo avrà a disposizione un tiro libero aggiuntivo (fino al sesto fallo compreso della squadra in difesa).

7.4 Dal 7° al 9° fallo di squadra, la sanzione prevede sempre 2 tiri liberi, mentre dal 10° in avanti ci sarà anche il possesso di palla per la squadra in attacco. Questa norma si applica anche ai falli in atto di tiro (con canestro realizzato oppure no, prevalendo sugli articoli 7.2 e 7.3)

7.5 Tutti i falli tecnici prevedono come sanzione un tiro libero e possesso di palla, mentre i falli antisportivi due tiri liberi e possesso di palla riprendendo il gioco con un *check ball* da dietro l'arco di fronte al canestro.

Nota: non sono previsti tiri liberi come sanzione di un fallo in attacco.

Comunicazione esplicativa 1:

Un fallo personale è un contatto illegale di un giocatore nei confronti di un avversario, sia che la palla sia viva che morta.

Durante la gara un giocatore ha il diritto di occupare una posizione del campo (cilindro) libera da avversari. Questo principio tutela il suo spazio occupato sul terreno e lo spazio sotto di lui quando egli salta verticalmente all'interno del suo cilindro.

Giocatore non in possesso di palla: un giocatore non deve trattenere, spingere, caricare, spostare o impedire l'avanzamento di un avversario usando la sua mano, braccio, gomito, spalla, anca, gamba, ginocchio o piede. Il principio di vantaggio/svantaggio è applicato fino a che la libertà di movimento del giocatore non è impedita dall'avversario.

Giocatore in possesso di palla e non in atto di tiro: un difensore non può trattenere, spingere, caricare, spostare o impedire l'avanzamento dell'attaccante utilizzando la sua mano, braccio, gomito, spalla, anca, gamba, ginocchio o piede fuori dal suo cilindro, provocando una chiara perdita di controllo del pallone al giocatore in attacco.

Giocatore in atto di tiro: appena un giocatore lascia la sua posizione verticale (cilindro) è responsabile di qualsiasi contatto avvenga con un difensore che ha già stabilito la sua posizione verticale (cilindro) sul campo.

Il principio di vantaggio/svantaggio si applica fino a che:

- L'attaccante perde chiaramente la sua posizione di equilibrio o il controllo del pallone a causa di un contatto eccessivo del difensore.
- Il difensore perde chiaramente il suo equilibrio a causa di un contatto eccessivo dell'attaccante.

Comunicazione esplicativa 2:

Un fallo antisportivo consiste di un contatto eccessivo, duro o pericoloso.

Trattenere un avversario in controllo di palla può essere considerato un fallo antisportivo.

Comunicazione esplicativa 3:

Un giocatore che esagera in maniera evidente il contatto subito o simula chiaramente può ricevere un fallo tecnico immediato senza che debba essere comminato alcun richiamo.

Esempio 7-1: A1 commette un fallo da espulsione.

Interpretazione 7-1: un giocatore della squadra B avrà a disposizione 2 tiri liberi seguiti da un possesso di palla. A1 sarà squalificato dalla gara e dovrà lasciare il campo immediatamente. Egli potrà inoltre essere squalificato dalla competizione a discrezione degli organizzatori (art.16).

Esempio 7-2: a 3:05 dalla fine del tempo regolamentare entrambe le squadre hanno commesso 7 falli. A1 è in palleggio nell'area dei 2 punti. A2 e B2 stanno lottando per la posizione vicino al canestro. Un arbitro chiama un fallo:

- Contro A2 (fallo in attacco).
- Contro B2 (fallo difensivo).

Interpretazione 7-2:

- Un fallo in attacco è un fallo personale commesso da un giocatore della squadra in possesso di palla o che ha diritto alla palla, quindi non sono previsti tiri liberi. Si riprende con un *check ball* per la squadra B.
- Dal momento che la squadra A è in bonus, A2 avrà a disposizione 2 tiri liberi.

Esempio 7-3: mentre A1 sta palleggiando, B1 devia la palla ed entrambi i giocatori corrono per raggiungere il pallone. Per prendere un vantaggio, A1 spinge B1 e l'arbitro fischia un fallo personale contro A1. Questo è:

- Il primo.
- Il settimo.
- Il decimo.

fallo di squadra della gara.

Interpretazione 7-3: dopo la deviazione di B1, la squadra A non perde il possesso di palla. Perciò il fallo di A1 deve essere considerato in attacco e il gioco riprenderà con un *check ball* per la squadra B.

Esempio 7-4: all'inizio della gara B1 commette un fallo antisportivo. Successivamente B1 ritarda volontariamente la ripresa del gioco e l'arbitro lo sanziona di fallo tecnico. In prossimità del termine della gara, B1 commette il suo 6° fallo chiamato dall'arbitro come:

- Fallo personale.
- Fallo antisportivo.

c. Fallo tecnico.

Interpretazione 7-4:

- a. B1 può continuare a giocare dal momento che non esistono limiti al numero di falli personali.
- b. B1 deve essere espulso dalla gara a causa del suo secondo fallo antisportivo e deve lasciare il campo (art.16).
- c. B1 può continuare a giocare. Un giocatore non deve essere automaticamente espulso dalla gara in seguito a 2 falli tecnici (art.16).

Esempio 7-5: A1 subisce un fallo nel tentativo di tiro dall'area da 1 punto. Il tiro non è realizzato. La squadra B ha commesso 3 falli.

Interpretazione 7-5: A1 dovrà tirare 1 tiro libero.

Esempio 7-6: A1 subisce fallo nel tentativo di tiro dall'area dei 2 punti. Il tiro è realizzato. La squadra B ha commesso 5 falli.

Interpretazione 7-6: saranno assegnati 2 punti alla squadra A e si continuerà con un tiro libero aggiuntivo.

Esempio 7-7: A1 subisce fallo nel tentativo di tiro dall'area da 1 punto. Il canestro non è realizzato. La squadra B ha commesso 8 falli.

Interpretazione 7-7: A1 sarà incaricato di tirare 2 tiri liberi.

Esempio 7-8: A1 subisce fallo nel tentativo di tiro dall'area dei 2 punti. Il canestro è realizzato. La squadra B ha commesso 10 falli.

Interpretazione 7-8: il canestro da 2 punti sarà convalidato, seguito da 2 tiri liberi per A1 e possesso di palla per la squadra A.

Esempio 7-9: contemporaneamente al segnale di fine gara, B1 commette un fallo antisportivo su A1 in atto di tiro. Il punteggio è Squadra A 13 – Squadra B 15.

- a. A1 sbaglia uno o entrambi i tiri liberi.
- b. A1 realizza entrambi i tiri liberi.

Interpretazione 7-9:

- a. La gara è terminata.
- b. La gara deve continuare con un periodo supplementare. Il pallone viene assegnato alla Squadra A come conseguenza del fallo antisportivo e viene ignorata la procedura del lancio della moneta.

Esempio 7-10: A1 tenta un tiro in sospensione dall'area dei 2 punti. B1 corre verso A1 nel tentativo di stoppare il tiro. Il canestro non è realizzato.

- a. B1 provoca un leggero contatto sulla parte inferiore del corpo prima che A1 atterri con entrambi i piedi nella posizione legale sul terreno di gioco.
- b. A1 allarga la sua gamba iniziando il contatto su B1 prima del rilascio del tiro.
- c. A1 allarga la sua gamba iniziando il contatto su B1 dopo il rilascio del tiro.

Interpretazione 7-10:

- a. Fallo di B1. A1 avrà a disposizione 2 tiri liberi dal momento che B1 ha occupato illegalmente uno spazio di atterraggio provocando un contatto.

- b. Fallo in attacco di A1. Nel caso di realizzazione, il canestro va annullato. Il possesso di palla passa alla squadra B. Indipendentemente da questo, un contatto eccessivo o un gioco pericoloso possono essere sanzionati con un fallo antisportivo.
- c. Fallo tecnico di A1 per flopping. Un eventuale canestro realizzato sarà convalidato. La squadra B avrà a disposizione un tiro libero e il possesso di palla. Indipendentemente da questo, un contatto eccessivo o un gioco pericoloso possono essere sanzionati con un fallo antisportivo.

Articolo 8: Come si gioca la palla

8.1 In seguito a qualsiasi canestro realizzato dal campo o dopo l'ultimo tiro libero realizzato (eccetto quelli seguiti da un possesso di palla):

- Un giocatore della squadra che non ha realizzato deve riprendere il gioco palleggiando o passando il pallone direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea perimetrale di fondo) verso una posizione del campo dietro l'arco.
- Alla squadra in difesa non è concesso di giocare il pallone all'interno "del semicerchio no-sfondamento" sotto il canestro.

8.2 In seguito a qualsiasi tiro a canestro dal campo o ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso di palla) non realizzati:

- Se il rimbalzo è catturato dalla squadra in attacco, essa potrà tentare di segnare senza far uscire la palla dall'arco.
- Se il rimbalzo è difensivo, la squadra in nuovo possesso dovrà far pervenire il pallone dietro l'arco (passandolo o palleggiando).

8.3 Se la squadra in difesa ruba la palla o stoppa il tiro, deve far giungere la palla fuori dall'arco (passandola o palleggiando).

8.4 Il possesso di palla dato a ciascuna squadra in seguito a qualsiasi situazione di palla morta deve iniziare con un *check ball*, ovvero uno scambio del pallone fra il giocatore in difesa ed il giocatore in attacco dietro l'arco in posizione frontale al canestro.

8.5 Un giocatore è considerato dietro l'arco quando nessuno dei suoi piedi è all'interno dell'area da 1 punto o sulla linea del tiro da 2 punti.

8.6 Qualsiasi situazione di palla a due, comporta un possesso di palla alla squadra in difesa ("palla contesa, palla alla difesa").

Comunicazione esplicativa 1:

Ridondante.

Comunicazione esplicativa 2:

Dopo un canestro realizzato tutte le azioni che mirano a ritardare il gioco devono portare ad un richiamo immediato o un fallo tecnico se la squadra era già stata richiamata.

Esempio 8-1: dopo un canestro di A1, B1 raccoglie il pallone per riprendere il gioco. A2 inizia una difesa attiva all'interno dell'area no-sfondamento contro B1.

- a. La squadra A non aveva ricevuto alcun richiamo per il ritardo del gioco.
- b. La squadra A aveva già ricevuto precedentemente un richiamo per ritardo del gioco.

Interpretazione 8-1:

- a. L'arbitro deve fare un richiamo immediato alla squadra A per interferenza dopo un canestro realizzato.
- b. La squadra A viene immediatamente sanzionata di fallo tecnico per interferenza dopo un canestro realizzato.

Esempio 8-2: dopo un canestro realizzato dal campo da A1, B1 tenta di raccogliere il pallone per riprendere il gioco. A2 all'interno del semicerchio no-sfondamento inizia la difesa impedendo a B1 di prendere il pallone senza commettere alcun fallo.

- a. La squadra A non aveva ricevuto alcun richiamo per ritardo del gioco.
- b. La squadra A aveva già ricevuto precedentemente un richiamo per ritardo del gioco.

Interpretazione 8-2:

- a. L'arbitro deve effettuare immediatamente un richiamo alla squadra A per ritardo del gioco.
- b. L'arbitro deve sanzionare immediatamente la squadra A di fallo tecnico per ritardo del gioco.

Esempio 8-3: dopo un canestro dal campo di A1, la squadra B non raccoglie immediatamente il pallone.

- a. La squadra B non aveva ricevuto alcun richiamo precedente per ritardo del gioco.
- b. La squadra B aveva già ricevuto precedentemente un richiamo per ritardo del gioco.

Interpretazione 8-3:

- a. L'arbitro deve fermare il gioco per evitare lo *stalling* e dare un richiamo ufficiale alla squadra B per ritardo del gioco. Poi si riprenderà con un *check ball* per la squadra B.
- b. La squadra B deve essere sanzionata immediatamente con un fallo tecnico.

Esempio 8-4: dopo un canestro dal campo di A1, B1 tocca la palla con la sua gamba e questa esce dal campo.

- a. Il tocco di B1 è involontario.
- b. Il tocco di B1 è volontario.

Interpretazione 8-4:

- a. *Check ball* per la squadra B.
- b. Se la squadra B non era già stata richiamata ufficialmente per ritardo del gioco, verrà effettuato un richiamo immediato, altrimenti sarà sanzionato con un fallo tecnico.

Esempio 8-5: dopo un canestro dal campo di A1, B1 raccoglie il pallone e poi:

- a. Tocca la linea di fondo con un piede.
- b. Compie 3 passi prima di palleggiare.

Interpretazione 8-5:

- a. La palla è uscita, quindi *check ball* per la squadra A.
- b. Violazione di passi, perciò *check ball* per la squadra A.

Esempio 8-6: dopo canestro realizzato dal campo di A1, B1 passa la palla a B2 all'interno dell'area da 1 punto. B2 tenta un tiro.

Interpretazione 8-6: appena la palla lascia le mani di B2, l'arbitro deve fischiare una violazione di "no-cleared ball" dal momento che B2 non aveva diritto di effettuare alcun tiro prima che la palla non fosse uscita dall'arco.

Esempio 8-7: dopo un tiro non realizzato di A1, B1 cattura il rimbalzo e palleggia per 8 secondi all'interno dell'area da 1 punto. Prima che venga effettuato un "cleared ball", B1 subisce fallo da A1.

Interpretazione 8-7: il fallo viene sanzionato, poiché la squadra B può tentare di uscire dall'arco fino allo scadere del periodo di 12 secondi.

Esempio 8-8: il tiro di A1 è stoppato da B1. B2 recupera il pallone e penetra verso canestro senza aver effettuato un "cleared ball". Immediatamente dopo che la palla ha lasciato le mani di B2 per un sottomano, B2 subisce fallo da A3. Il *lay-up* viene realizzato.

Interpretazione 8-8: si tratta di una violazione di "no-cleared ball" visto che la squadra B non aveva il diritto di tentare alcun tiro prima che la palla non fosse uscita dall'arco. Il canestro non viene convalidato e il fallo difensivo viene ignorato a meno che non si tratti di fallo antisportivo o da espulsione. Si riprenderà il gioco con un *check ball* per la squadra A.

Esempio 8-9: nel tentativo di effettuare un "cleared ball", A1 sta palleggiando con un piede fuori dall'area da 1 punto; dopodiché alza l'altro piede dal suolo.

Interpretazione 8-9: la palla si considera "cleared", poiché nessuno dei piedi di A1 è a contatto con l'area da 1 punto o con l'arco.

Esempio 8-10: durante il *check ball* frontalmente al canestro fra B1 e A1, B1 lancia la palla in un punto non raggiungibile per l'avversario.

- a. La squadra B non ha ancora ricevuto alcun richiamo per ritardo del gioco prima di questo gesto.
- b. La squadra B è già stata richiamata ufficialmente per ritardo del gioco.

Interpretazione 8-10:

- a. L'arbitro deve richiamare ufficialmente la squadra B. L'attaccante deve ricevere il pallone dietro l'arco dal difensore mediante un normale passaggio di pallacanestro, che sia esso consegnato o con un rimbalzo.
- b. La squadra B deve essere sanzionata immediatamente con un fallo tecnico.

Esempio 8-11: durante il *check ball*, B1 si posiziona troppo vicino ad A1.

Interpretazione 8-11: l'arbitro non deve far riprendere il gioco durante il *check ball* fino a che non vi è una ragionevole distanza fra attacco e difesa (approssimativamente 1 metro).

Esempio 8-12: durante il *check ball* fra A1 e B1, B1 spazza via il pallone prima che A1 ne assuma il controllo.

- a. La squadra B non ha ancora ricevuto alcun richiamo per ritardo del gioco prima di questo episodio.
- b. La squadra B è già stata richiamata ufficialmente per ritardo del gioco.

Interpretazione 8-12:

- a. L'arbitro deve richiamare ufficialmente la squadra B per ritardo del gioco. L'attaccante deve prendere controllo della palla prima che il difensore possa giocare attivamente per catturare il pallone. Il cronometro di gara e quello dei 12 secondi devono essere riposizionati se il tempo è trascorso.
- b. La squadra B deve essere sanzionata immediatamente di fallo tecnico.

Esempio 8-13: A1 sta palleggiando. B1 tocca il pallone e mentre questo rotola via i due giocatori corrono per conquistarlo. Entrambi i giocatori afferrano la palla con le mani. L'arbitro fischia una situazione di palla a due.

Interpretazione 8-13: la squadra in difesa avrà il possesso di palla, in questo caso la squadra B.

Esempio 8-14: A1 tenta un tiro a canestro. Dopo che la palla ha toccato l'anello, A2 e B3 saltando per il rimbalzo atterrano sul terreno tenendo entrambi le loro mani sulla palla. L'arbitro fischia una situazione di salto a due.

Interpretazione 8-14: la palla spetta alla squadra B poiché la squadra A aveva l'ultimo possesso. La squadra che non aveva l'ultimo possesso viene considerata squadra in difesa.

Esempio 8-15: con la squadra A in possesso di palla, il gioco viene fermato dall'arbitro perché:

- a. La superficie del terreno di gioco è danneggiata o impraticabile.
- b. Il giocatore A1 è infortunato e necessita di immediate cure mediche.
- c. Il giocatore B1 è infortunato e richiede immediate cure mediche.

Interpretazione 8-15:

- a. La gara riprenderà con un *check ball* per la squadra A e con il tempo residuo sul cronometro dei 12 secondi.
- b. La gara riprenderà con un *check ball* per la squadra A e con il tempo residuo sul cronometro dei 12 secondi.
- c. La gara riprenderà con un *check ball* per la squadra A con un nuovo periodo di 12 secondi.

Esempio 8-16: la squadra A realizza un canestro. B1 prende il controllo del pallone all'interno del semi-cerchio ma non dimostra l'intenzione di lasciare attivamente l'area no-sfondamento.

Interpretazione 8-16: l'arbitro deve applicare la regola dei 3 secondi non appena B1 prende controllo del pallone all'interno del semi-cerchio no-sfondamento.

Articolo 9: Stalling

9.1 *Stalling* o la mancanza di un gioco attivo (per esempio non tentare di realizzare un canestro) costituiscono una violazione.

9.2 Se il campo è attrezzato di un cronometro dei 12 secondi, ciascuna squadra deve arrivare al tiro entro 12 secondi. Il cronometro viene avviato non appena la palla è nelle mani dell'attaccante (in seguito ad uno scambio con la difesa con un *check ball* o dopo un canestro su azione).

9.3 Costituisce violazione se dopo che è avvenuto un "*cleared ball*", un giocatore attaccante palleggia all'interno dell'arco con la schiena o il fianco a canestro per più di 5 secondi.

Nota: se il campo non è equipaggiato con il cronometro dei 12 secondi e una squadra non sta attaccando attivamente il canestro, l'arbitro deve richiamare la squadra in attacco contando gli ultimi 5 secondi.

Comunicazione esplicativa:

Se il campo non è attrezzato con un cronometro dei 12 secondi l'art. 9.1 deve essere rinforzato dall'arbitro richiamando la squadra con il conteggio degli ultimi 5 secondi. Nel caso il campo invece sia provvisto di un cronometro dei 12 secondi, l'art. 9.2 viene applicato in merito allo *stalling* o alla mancanza di gioco attivo.

Esempio 9-1: dopo che la palla è stata "*cleared*", A1 palleggia all'interno dell'area da 1 punto e vicino all'arco, con la schiena a canestro per più di 5 secondi.

Interpretazione 9-1: violazione di *stalling*. *Check ball* per la squadra B.

Esempio 9-2: A1 in controllo di una palla viva all'esterno dell'area da 1 punto, passa la palla ad A2 posizionato nei pressi del canestro. A2 palleggia per 3 secondi all'interno dell'area no-sfondamento.

Interpretazione 9-2: violazione di 3 secondi. *Check ball* per la squadra B.

Articolo 10: Sostituzioni

Ciascuna squadra può effettuare sostituzioni quando la palla diventa morta ma prima di un *check ball* o tiro libero. Il sostituto può entrare in campo dopo che il suo compagno è uscito dal campo e stabilisce un contatto fisico con lui. Le sostituzioni possono avvenire solamente dietro la linea che delimita il campo opposta al canestro e non richiedono alcuna segnalazione da parte degli arbitri né ufficiali di campo.

Esempio 10-1: dopo un canestro su azione di A1, B4 sostituisce B1 mentre il cronometro di gara sta scorrendo.

Interpretazione 10-1: la sostituzione di B1 non è concessa. Dopo un canestro la palla non diventa morta ma è subito disponibile per la squadra B. Quest'ultima deve essere immediatamente sanzionata con un fallo tecnico.

Esempio 10-2: A1 è incaricato di tirare 2 tiri liberi. B4 sostituisce B1 fra il primo e il secondo tiro libero prima che la palla sia messa a disposizione di A1 per il suo secondo tiro libero.

Interpretazione 10-2: la sostituzione di B1 deve essere concessa dal momento che la palla è morta.

Articolo 11: Time-out

11.1 Ciascuna squadra può beneficiare di 1 *time-out* nell'arco dell'intera gara. Qualsiasi giocatore o sostituto può chiedere una sospensione durante una situazione di palla morta.

11.2 In caso di riprese televisive, l'organizzatore può decidere di contemplare 2 *TV time-out* aggiuntivi che devono essere chiamati alla prima palla morta dopo che il cronometro di gara ha segnato rispettivamente 6:59 e 3:59.

11.3 Tutti i *time-out* hanno una lunghezza di 30 secondi.

Nota: i time-out e le sostituzioni possono essere chiamate solo quando la palla è morta (art. 8.1).

Esempio 11-1: dopo un canestro su azione di A1 durante il tempo supplementare, B1 richiede un *time-out*.

Interpretazione 11-1: la richiesta di B1 di *time-out* non può essere accettata. Dopo un canestro, la palla non diventa morta ed è disponibile per la squadra B. Perciò la sospensione non viene concessa alla squadra B finché la palla non diventa morta. La gara continua con un *check ball*. Se la squadra B non ha usato il *time-out* durante il tempo regolamentare, può richiederlo nel periodo supplementare in una qualsiasi situazione di palla morta.

Articolo 12: Uso di materiale video

12.1 Laddove è possibile, il sistema di Instant Replay (IRS) può essere usato durante la gara dall'arbitro per rivedere:

1. Il punteggio o un malfunzionamento del cronometro di gara o del cronometro dei 12 secondi in qualsiasi momento della partita.
2. Se l'ultimo tiro della partita è stato rilasciato prima dello scadere del segnale di fine gara e/o se questo tiro vale 1 o 2 punti.
3. Negli ultimi 30 secondi del tempo regolamentare o per tutto il periodo supplementare per qualsiasi situazione soggetta alla richiesta del *Challenge*.
4. Una richiesta di *Challenge* da parte di una squadra.

12.2 In caso di una procedura di reclamo (art.13) il materiale video può essere utilizzato solo per decidere se l'ultimo tiro è stato rilasciato prima dello scadere del cronometro di gara e/o se tale tiro è stato rilasciato da dietro l'arco.

Nota: Una richiesta di Challenge è possibile solo negli Olympics Games, nei World Cups (solo categorie Open) e nei World Tours, nonché se previsto dal regolamento della competizione in questione e soggetto alla disponibilità dell'IRS.

Comunicazione esplicativa 1:

Nel caso l'IRS sia disponibile negli Olympics Games, World Cups (solo categoria Open) e World Tours, nonché in quelle competizioni in cui sia previsto dal rispettivo regolamento, qualsiasi giocatore di entrambe le squadre può richiedere di rivedere il materiale video ("Challenge") in tutte le situazioni sotto citate.

Possono essere contestate solo le situazioni che riguardino il punteggio o una chiamata arbitrale. Un mancato fischio che non porta ad una realizzazione non può essere contestato. Le situazioni in cui può essere richiesto un *Challenge* da una delle due squadre durante la gara sono le seguenti (elenco esaustivo):

- Verificare se un tiro realizzato è stato rilasciato prima o dopo lo scadere del cronometro dei 12 secondi.

- Identificare il giocatore che ha causato l'ultimo tocco prima che il pallone uscisse dalle linee perimetrali per una violazione di fuori campo. (Un *Challenge* non può essere richiesto se l'arbitro non fischia una situazione di palla fuori).
- Verificare se davvero un giocatore ha commesso una violazione di palla fuori qualora l'arbitro abbia fischiato tale violazione. (Un *Challenge* non può essere richiesto se l'arbitro non fischia una situazione di palla fuori).
- Verificare se un giocatore ha effettuato un “*cleared ball*” in seguito ad un nuovo possesso.
- Verificare se il possesso di palla è cambiato o se la palla necessitava di essere “*cleared*” prima di un tentativo a canestro.
- Verificare se un canestro su azione debba essere convalidato o meno e/o se valga 1 o 2 punti. Solo un atto di tiro può essere rivisto.
- Verificare se un fallo fischiato su un atto di tiro comporti 1 o 2 tiri liberi.

Per chiedere un *Challenge* un giocatore deve usare la voce dicendo chiaramente a voce alta “Challenge” ed indicando una “C” con la mano usando pollice ed indice. Il *Challenge* può essere richiesto solo immediatamente dopo che l'evento si è verificato entro il successivo possesso di palla di una squadra o entro la successiva palla morta. (Se il *Challenge* non è richiesto entro queste tempistiche, esso deve essere rifiutato).

Durante il controllo delle riprese video da parte dell'arbitro, tutti i giocatori devono allontanarsi dal tavolo degli ufficiali di campo.

Se dopo la revisione con il supporto video la decisione arbitrale rimane immutata (“Challenge perso”), la squadra che ha richiesto il *Challenge* perde il diritto di chiederlo nuovamente per tutto il resto della gara.

Se con il *Challenge* la decisione arbitrale viene corretta e cambiata (“Challenge vinto”) la squadra richiedente mantiene il diritto per future richieste di *Challenge* all'interno della gara.

Se il materiale video non chiarisce la situazione, la decisione arbitrale non può essere cambiata ma la squadra richiedente non perde il diritto per il *Challenge*.

Comunicazione esplicativa 2:

Lo *Sport Supervisor* può fornire consigli agli arbitri per il raggiungimento della decisione corretta, nonostante la decisione finale spetti comunque agli arbitri.

Lo *Sport Supervisor* può richiedere l'attenzione degli arbitri fermando la gara solo dopo un canestro realizzato, in ogni caso senza svantaggiare nessuna delle due squadre.

Esempio 12-1: A1 tira su azione in prossimità dello scadere del periodo di 12 secondi. Successivamente suona la sirena del cronometro dei 12 secondi.

- a. Il tiro è realizzato. La squadra B prende il controllo della palla. A1 commette fallo su B1. B1 richiede un *Challenge* sul canestro realizzato di A1.

- b. Il tiro non è realizzato. A2 cattura il rimbalzo e realizza. Durante il primo possesso di palla per la squadra B in seguito al canestro di A2, B1 richiede un *Challenge* per verificare se il canestro non realizzato di A1 fosse stato rilasciato in tempo prima dello scadere del cronometro dei 12 secondi.

Interpretazione 12-1:

- a.
 - 1. Se il *Challenge* viene vinto, il canestro e il fallo di A1 sono cancellati (a meno che non si tratti di un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione). Il cronometro di gara deve essere ripristinato al momento in cui si è verificata la violazione dei 12 secondi. La gara riprenderà con un *check ball* per la squadra B (a meno che il fallo non fosse antisportivo o da espulsione).
 - 2. Se il *Challenge* viene perso, il canestro ed il fallo rimangono validi. La gara deve continuare con un *check ball* per la squadra B (a meno che il fallo non comporti l'esecuzione di tiri liberi). Il cronometro di gara rimane invariato.
- b. Il *Challenge* richiesto non può essere accordato. Solo un canestro realizzato può essere messo in discussione in merito alla sua validità, cioè se rilasciato dalle mani del tiratore prima dello scadere del tempo oppure no.

Esempio 12-2: A1 tenta un canestro su azione in prossimità dello scadere del periodo dei 12 secondi. Il tiro non colpisce l'anello ma il cronometro dei 12 secondi viene erroneamente resettato. A2 cattura il rimbalzo e segna il canestro. La squadra B prende possesso del pallone. B1 richiede un *Challenge* sull'errato *reset* del cronometro dei 12 secondi.

Interpretazione 12-2: Il *Challenge* non può essere accordato. Solo l'arbitro può decidere di rivedere un malfunzionamento del cronometro dei 12 secondi.

Esempio 12-3: A1 cattura un rimbalzo dopo un tiro della squadra B. A1 palleggia verso canestro e tenta un tiro senza aver effettuato un "*cleared ball*".

- a. Il canestro è realizzato. La squadra B prende possesso della palla. A1 commette fallo su B1. B1 richiede un *Challenge* per verificare se fosse avvenuto il "*cleared ball*".
- b. Il canestro non è realizzato. A2 cattura il rimbalzo e segna. Durante il primo possesso della squadra B dopo il canestro di A2, il giocatore B1 richiede un *Challenge* per verificare se fosse avvenuto il "*cleared ball*".

Interpretazione 12-3:

- a. Il *Challenge* viene accordato.
 - 1. Se il *Challenge* viene vinto, il canestro ed il fallo di A1 vengono cancellati (a meno di falli antisportivi o da espulsione). Il cronometro di gara verrà ripristinato al momento in cui è avvenuta la violazione di *clearing*. La gara deve continuare con un *check ball* per la squadra B (a meno che il fallo chiamato non fosse tecnico, antisportivo o da espulsione).
 - 2. Se il *Challenge* viene perso, il canestro ed il fallo rimangono validi. La gara deve riprendere con un *check ball* per la squadra B (a meno che il fallo non comportasse l'esecuzione di tiri liberi). Il cronometro di gara non va ripristinato.
- b. Il *Challenge* viene accordato. B1 ha chiesto il *Challenge* durante il primo possesso di palla successivo all'evento sottoposto alla revisione.

Esempio 12-4: mentre A1 sta palleggiando, perde la palla. B1 e A1 corrono per recuperare il pallone. A1 spinge B1 e viene sanzionato di un fallo. Questo è l'ottavo fallo di squadra. Vengono erroneamente assegnati 2 tiri liberi a B1. A2 richiede un *Challenge* per constatare che non era stato perso il possesso di palla da parte della squadra A.

Interpretazione 12-4: Il *Challenge* viene accordato. I tiri liberi devono essere cancellati poiché il fallo di A1 deve essere considerato in attacco dal momento che la sua squadra non ha perso il possesso di palla. La gara deve riprendere con un *check ball* per la squadra B.

Esempio 12-5: A1 realizza un canestro dall'area dei 2 punti. Durante il suo atto di tiro, il giocatore A1 tocca la linea perimetrale del fuori campo. La squadra B prende possesso del pallone e richiede un *Challenge* per verificare la validità del canestro.

Interpretazione 12-5: il *Challenge* richiesto viene accordato. L'atto di tiro rientra nelle casistiche revisionabili. Il canestro deve essere cancellato e la gara deve continuare con un *check ball* per la squadra B. Il cronometro di gara deve essere ripristinato al momento in cui è avvenuta la violazione di fuori campo.

Esempio 12-6: A1 subisce fallo in atto di tiro appena dietro la linea dei 2 punti. Il canestro non è realizzato. L'arbitro assegna 1 o 2 tiri liberi ad A1.

- a. La squadra B (o la squadra A) richiede un *Challenge* per verificare se il tiro fosse da 1 o da 2 punti.
- b. La squadra B richiede un *Challenge* per verificare la validità dell'atto di tiro.

Interpretazione 12-6:

- a. Il *Challenge* richiesto può essere assegnato a qualsiasi delle due squadre. L'atto di tiro rientra nei casi che si possono rivedere. L'arbitro deve verificare se l'atto di tiro era partito da dietro l'arco oppure no.
- b. Il *Challenge* richiesto può essere concesso. L'atto di tiro rientra nei casi che si possono rivedere. L'arbitro deve controllare se durante l'atto di tiro si sono verificate violazioni di palla fuori o termine del periodo di 12 secondi. Non si può però mettere in discussione la scelta dell'arbitro nell'aver giudicato l'atto di tiro.

Articolo 13: Procedura di reclamo

Nel caso una squadra ritenga di essere stata svantaggiata o penalizzata da una decisione di un arbitro o ufficiale di campo o da eventi che sono capitati durante la gara, deve procedere in questa maniera:

1. Un giocatore di questa squadra deve firmare il referto di gara immediatamente al termine della partita e prima che esso venga firmato dall'arbitro.
2. Entro 30 minuti la squadra deve presentare una spiegazione scritta del caso motivando le ragioni del reclamo, depositando una somma di 200 dollari come cauzione allo *Sports Supervisor* presente. Se il reclamo viene accolto, la cauzione viene restituita.

Comunicazione esplicativa:

Solo il video di gara ufficiale prodotto dall'organizzatore può essere utilizzato nella procedura di reclamo.

Articolo 14: Classifiche delle squadre

Sia per la fase a gironi che per le competizioni in generale (a differenza di quello che accade nei *tours*) si applicano le seguenti regole per la determinazione delle classifiche.

Se al termine di una fase di una competizione due squadre hanno un punteggio pari, si procede nella seguente maniera per determinare le posizioni:

1. Numero di vittorie (o il rapporto partite vinte / partite totali in caso di numeri differenti di gare all'interno dei propri gironi);
2. Scontri diretti (considerando solo la vittoria/sconfitta ed applicabile solo all'interno dello stesso girone);
3. Media dei punti realizzati per partita (senza considerare i punteggi delle vittorie per *forfeit*).

Se due o più squadre sono ancora in parità secondo questi tre criteri, vince lo spareggio la squadra che ha una posizione nel *ranking* più alta.

Le classifiche nei *tours* (per *tour* si intende una serie di tornei collegati tra di loro) dipendono dal denominatore dei *tours*, intendendo sia i giocatori (se i giocatori possono creare nuove squadre in ciascun torneo) che le squadre (se i giocatori sono associati ad un'unica squadra per l'intero *tour*). La classifica di un *tour* segue queste regole:

- i. Classifica nell'evento finale o prima di esso, al momento della qualificazione per la finale.
- ii. Punti ottenuti in ciascun evento del *tour* utili per la classifica finale.
- iii. Numero di vittorie ottenute nel *tour* (o rapporto di partite vinte sulle partite totali in caso di numeri differenti di gare giocate)
- iv. Media dei punti realizzati durante il *tour* (senza considerare le vittorie per *forfeit*);
- v. La scelta in caso di spareggio sarà realizzata tenendo presente contemporaneamente le classifiche di ogni evento del *tour* con la classifica del *tour*.

Nota: le classifiche del tour vengono effettuate con tutte le squadre partecipanti in un tour, indipendentemente dal fatto che esse partecipino o meno a tutte le competizioni.

Comunicazione esplicativa:

Una squadra squalificata da un organizzatore a causa di una sconfitta per *default* o 2 *forfeit* all'interno di una competizione o per ragioni disciplinari, non viene considerata per il *ranking* individuale di punti e deve risultare come "DQF" in fondo alla classifica del girone e per il *ranking* finale. I risultati e le statistiche maturate precedentemente alla squalifica, rimangono validi.

Se una squadra viene squalificata dopo una gara ad eliminazione diretta che aveva vinto, gli avversari saranno i vincitori tenendo il loro punteggio di gara maturato, mentre la squadra squalificata avrà un punteggio pari a 0. La nuova squadra vincitrice deve avanzare il turno avendo completato la fase.

Esempio 14-1: dopo una fase a gironi, la Squadra A e la Squadra B finiscono con un:

- a. Record di 2-2. La squadra A si posiziona prima della squadra B in virtù degli scontri diretti. Entrambe le squadre passano il turno e nella fase eliminatoria vengono sconfitte entrambe al

primo incontro. Nella classifica finale, la squadra B con 17.5 punti di media realizzati a partita si posiziona davanti alla squadra A la quale mediamente ha realizzato 16.5 punti.

- b. Record di 1-2. La squadra A si classifica prima della squadra B nel girone grazie agli scontri diretti. Nessuna delle due squadre accede alla fase eliminatoria. Nella classifica finale, la squadra B (17.5 punti di media realizzati) precederà la squadra A (16.5 punti di media a partita realizzati).

Interpretazione 14-1:

- a. La classifica finale è corretta. Il criterio degli scontri diretti si applica solo nella fase a gironi e non nelle statistiche finali. Con entrambe le squadre che al termine della competizione hanno un record di 2-3, la squadra B precede la squadra A grazie alla media punti per partita più elevata.
- b. La classifica finale è corretta. Il criterio degli scontri diretti vale solo nella fase a gironi e non per le statistiche finali. Dal momento che entrambe le squadre terminano la competizione con un record di 1-2, la squadra B si posiziona davanti alla squadra A grazie ad una media punti per gara più elevata.

Articolo 15: Regole nella determinazione delle teste di serie all'interno dei gironi

Alle squadre sono attribuiti dei numeri di teste di serie in una competizione in base al *ranking* di punti di squadra (somma dei punteggi di *ranking* dei 3 migliori giocatori prima della competizione). In caso di parità dei punteggi, l'assegnazione delle teste di serie procederà in maniera casuale.

Nota: in caso di competizioni nazionali, la scelta delle teste di serie deve essere effettuata in base al ranking 3x3 della Federazione di appartenenza.

Articolo 16: Squalifica

Un giocatore che commette 2 falli antisportivi deve essere espulso (ciò non vale per i falli tecnici) e può essere squalificato anche dalla manifestazione a discrezione dell'ente organizzatore. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore può decidere di squalificare uno o più giocatori per atti di violenza, aggressione fisica o verbale, interferenza illecita nel risultato di gara, una violazione delle norme FIBA anti-doping (4° Libro del regolamento interno FIBA) o qualsiasi altra violazione del Codice Etico FIBA (1° Libro, capitolo II, del regolamento interno FIBA). L'ente organizzatore può squalificare anche un'intera squadra dalla competizione a causa di comportamenti non sportivi come quelli suddetti di alcuni membri di quella squadra. È facoltà di FIBA poter imporre sanzioni disciplinari in base al regolamento interno dell'evento in questione, mentre i termini e le condizioni di <https://play.fiba3x3.com/> ed il regolamento interno FIBA rimangono indipendenti da qualsiasi squalifica in base a questo articolo 16.

Esempio 16-1: con 9:38 dal termine della gara A1 e B1 si spingono reciprocamente e l'arbitro chiama un doppio fallo antisportivo contro di essi. Con 0:25 alla fine del tempo regolamentare, A1 commette un fallo su B2 causando un contatto eccessivo sanzionato come antisportivo.

Interpretazione 16-1: A1 deve essere espulso per aver commesso due falli antisportivi. Deve inoltre lasciare il terreno di gioco e può essere squalificato dall'organizzatore per l'intero evento.

Esempio 16-2: quando mancano 9:15 al termine della gara, A3 ritarda deliberatamente il gioco dopo un canestro realizzato. Dal momento che la squadra A era già stata richiamata per tale motivo, l'arbitro fischia un fallo tecnico alla squadra A. Con 0:25 al termine di gara, A3 si rivolge all'arbitro irrispettosamente e per questo viene punito con un fallo tecnico.

Interpretazione 16-2: A3 non deve venire squalificato per aver commesso due falli tecnici. Ciò nonostante, i due falli tecnici vengono attribuiti alla squadra A e devono contare nei falli di squadra.

Articolo 17: Adattamento alle categorie U12

Nelle categorie U12 sono consigliati i seguenti adeguamenti:

1. Dove è possibile il canestro deve essere abbassato a 2.60 metri.
2. La prima squadra che realizza un canestro nel supplementare vince la gara.
3. Non è previsto il cronometro dei 12 secondi. Se una squadra non prova ad attaccare il canestro e perde tempo, l'arbitro effettua un richiamo contando gli ultimi 5 secondi.
4. Non esiste una situazione di bonus. Tutti i falli sono seguiti da un *check ball*, eccetto quelli in atto di tiro, falli tecnici e falli antisportivi.
5. Non sono concessi *time-out*.

Nota: La flessibilità offerta dalla nota all'articolo 6 può essere applicata con discrezionalità a vantaggio delle condizioni esistenti.

Comunicazione esplicativa:

Le gare delle categorie U12 o inferiori possono essere giocate con un pallone numero 5.