

FOCUS 3X3 ITALIA

Poche regole da padroneggiare, ritmi notevolmente differenti dal 5 contro 5 (non ci sono pause e la concentrazione deve essere sempre altissima), maggiore fisicità ed intensità, pressione costante ed un livello di proteste più marcato, il tutto sotto un sole cocente a 40 gradi per l'intera giornata. Questo è il 3x3!

LA VOCE È UN BUON AIUTO, UN SORRISO QUANDO POSSIBILE È IL VALORE AGGIUNTO

1. **Le partite durano 10 minuti – le azioni 12 secondi – vince chi arriva a 21 punti** – se la partita finisce in parità ci sarà l'over time e vince chi segna prima 2 punti – canestri da 2 valgono 1 punto e da 3 valgono 2 punti, pertanto nel 3x3 l'area da 3 punti diventa da 2 punti.
2. **Squadre con minimo 3 giocatori + 1 in panchina.** Non si può iniziare la gara con meno di 3 giocatori in campo, ma si può giocare se si resta in 2 per espulsioni o infortuni. L'altra squadra può decidere di giocare con lo stesso numero di giocatori se vuole (il numero minimo di giocatori è 2, se si resta in 1 la partita è persa)
3. **Non sono ammessi coach** che possono interagire con le squadre (se le squadre hanno un soggetto esterno che dà indicazioni vanno richiamate e se continuano, va assegnato un fallo tecnico).
4. **Lancio della moneta** per il primo possesso: chi vince decide se prendere la palla subito o nell'eventuale over time. Si parte con check ball centrale.
5. **Falli:**
 - **primi 6 falli di squadra:** check ball se non in atto di tiro oppure tiro/i liberi se fallo commesso in atto di tiro. Se fallo in attacco mai tiri liberi.
 - **dal 7° al 9° fallo, se difensivo,** saranno sempre 2 tiri liberi e rimbalzo (anche con canestro realizzato). Se la natura del fallo prevede anche la rimessa (ex. d2 o secondo u2 dello stesso giocatore) ci sarà anche il possesso con check ball, a prescindere dal numero di falli di squadra.
 - **dal 10° fallo in poi, se difensivo,** saranno sempre 2 tiri liberi e possesso con check ball (anche su canestro realizzato o su 1° antisportivo, che invece in condizioni normali prevederebbe 2 tiri liberi e rimbalzo).

Attenzione: i falli sono decisivi, vanno sempre tenuti a mente per sapere quando siamo prossimi al bonus. La filosofia del 3x3 è più permissiva rispetto al 5v5 – il gioco è più fisico e dobbiamo fischiare solo contatti che generano realmente svantaggi tecnici (ex. l'hand checking deve essere ben valutato).

- **Fallo antisportivo:** il 1° fallo antisportivo di un giocatore prevede 2 tiri liberi e rimbalzo (no check ball), il 2° antisportivo dello stesso giocatore sono 2 tiri liberi e possesso con check ball, oltre l'esclusione del giocatore.
- **Espulsione:** sono sempre 2 tiri liberi e check ball oltre all'esclusione del giocatore.

NB. Sia U2 che D2 valgono come 2 falli di squadra nel conteggio falli.

- **Fallo Tecnico comporta sempre e soltanto un tiro libero** anche in presenza di bonus e il possesso rimane in mano alla squadra che ce lo aveva al momento del fischio, ripartendo con il check ball centrale. Nel caso in cui il fallo tecnico sia sanzionato alla squadra in difesa, il cronometro dei 12 secondi sarà resettato; se invece il fallo tecnico sarà sanzionato alla squadra in attacco, rimarrà il residuo da giocare sul cronometro dei 12 secondi. Se il fallo tecnico verrà sanzionato dopo un tiro a canestro, senza pertanto il controllo della palla da parte di nessuna delle 2 squadre, la ripresa del gioco avverrà con una situazione una palla a due, con palla assegnata a chi difendeva al momento del tiro.
- 6. **Check Ball:** In tutte le situazioni che determinano l'arresto del gioco, come ad esempio palla fuori campo, violazioni, interruzioni di gioco, falli tecnici, rimesse per il 10° fallo di squadra, rimesse per espulsioni o secondo fallo antisportivo dello stesso giocatore, nonché rimessa per i falli che non comportano tiro/i liberi, non si effettueranno mai le rimesse perimetrali ma la ripresa del gioco andrà sempre effettuata centralmente, fronte a canestro, al di fuori della linea da 2 punti, con il passaggio della palla da parte del difensore al giocatore in attacco (check ball). È fondamentale che il difensore effettui il passaggio in modo tempestivo e corretto, dando un metro di spazio all'attaccante, altrimenti si incorre in una sanzione per ritardo di gioco (richiamo o fallo tecnico se già richiamati). Il difensore può difendere attivamente solo dopo che l'attaccante ha ottenuto il pieno controllo del pallone, evitando così richiami o ulteriori provvedimenti.
- 7. **Su canestro realizzato non ci sarà check ball,** la squadra che subisce un canestro è tenuta a recuperare immediatamente il pallone (che non può essere toccato da chi ha segnato) e deve uscire dalla linea da 2 punti prima di poter effettuare un tiro a canestro. Il difensore non può entrare né ostacolare l'attaccante che sta acquisendo o ha acquisito il possesso della palla all'interno dello "smile" (area no sfondamento), ma può iniziare la difesa solo quando l'attaccante esce da questa zona. Allo stesso modo, non può difendere né ostacolare l'attaccante prima che acquisisca il pieno controllo della palla al di fuori dello smile nel caso in cui la palla esca per il rimbalzo dopo il canestro al di fuori dal semicerchio. È fondamentale in questi casi applicare buon senso, valutiamo sempre la volontarietà delle azioni dei giocatori sia attaccanti che difensori evitando di punire eventi fortuiti e premiando invece giocatori furbi.

Solo se la palla esce involontariamente da fondo campo dopo un canestro, la rimessa avverrà con un check ball a favore della squadra che ha subito canestro. Se, invece, la palla esce a seguito di un tocco volontario di chi ha realizzato il canestro, verrà effettuato un richiamo per ritardo di gioco. Nel caso in cui il nuovo attaccante, dopo aver subito un canestro e acquisito il chiaro controllo della palla, pesta la linea di fondo, la palla sarà assegnata alla squadra avversaria con un check ball.

Se, dopo un canestro o un recupero, la squadra non esce dall'area 2 punti e tenta un tiro a canestro, commette una violazione (Clean the ball - vedi punto 12.). In tal caso, il canestro viene annullato e si effettua una rimessa con check ball a favore della squadra avversaria.

Attenzione: le squadre più esperte possono avere degli schemi di gioco dove volontariamente non escono dall'area fino agli ultimi secondi dell'azione, fintando un tiro per poi invece scaricare la palla fuori dalla linea da 2 per un tiro allo scadere. L'azione è regolare. Non siamo precipitosi fischiando sulla finta di tiro, aspettiamo e siamo pazienti.

8. **Ritardo del gioco attacco/difesa:** In tutte le circostanze in cui una squadra, sia in fase di attacco che di difesa, intenzionalmente ritarda la ripresa o lo svolgimento del gioco, verrà fatto un richiamo; in caso di reiterazione, sarà sanzionato con un fallo tecnico. Alcuni esempi di comportamenti soggetti a questa fattispecie includono toccare la palla dopo aver segnato un canestro, ostacolare la fuoriuscita dell'attaccante dal semicerchio, intralciare l'attaccante durante il check ball prima che acquisisca il controllo o ritardare

volontariamente il recupero della palla immediatamente dopo aver subito un canestro da parte dell'attaccante. Verrà fatto un solo richiamo per squadra in tutti i casi di ritardo volontario della ripresa del gioco e poi al ri-verificarsi sarà sempre sanzionato un fallo tecnico.

9. **I flopping, le simulazioni e proteste:** I flopping e le simulazioni vanno sanzionate con il fallo tecnico diretto (devono essere simulazioni grandi). In caso di proteste da parte dei giocatori invece si può fare eventualmente un richiamo ufficiale prima di assegnare un fallo tecnico.
10. **Le squadre dispongono di un unico time-out di 30 secondi per l'intera durata della partita,** compreso l'eventuale tempo supplementare e può essere richiesto solo durante una situazione di palla morta. Non può mai essere richiesto dopo un canestro realizzato o subito, perché in questo caso la palla è sempre viva (solo se è stato fischiato fallo e canestro può essere richiesto).
11. **Le sostituzioni possono essere effettuate senza richiedere l'autorizzazione,** ma solamente in situazioni di palla morta e con il cronometro fermo, ovvero prima di un check ball o in caso di tiri liberi prima che la palla sia nelle mani del tiratore per l'ultimo tentativo. Se le sostituzioni avvengono durante lo svolgimento del gioco o dopo un canestro realizzato o subito, comportano sempre un fallo tecnico diretto senza possibilità di richiamo.
12. **Clean the Ball:** Ogni volta che una squadra recupera il possesso del pallone o subisce un canestro, deve uscire dalla linea dei 2 punti prima di poter effettuare un tiro. È sufficiente avere un solo piede fuori dalla linea e sollevare l'altro anche se quest'ultimo rimane all'interno della area da 2. È fondamentale pertanto che, anche se per una frazione di secondo, il piede all'interno dell'area da 2 punti venga sollevato e solo il piede al di fuori dalla linea resti a contatto con il terreno. Se una squadra non rispetta questa regola e tenta un tiro, verrà sanzionata con una violazione. In tal caso, il canestro se realizzato verrà annullato e la palla sarà concessa agli avversari e si effettuerà il segnale "clean the ball", (simile a una "accompagnata" ma con solo indice e medio distesi). È importante comunicare verbalmente durante il gioco. Se una squadra non è uscita, diciamoglielo durante l'azione.

Attenzione: Se una squadra non pulisce la palla e subisce un normale fallo di gioco durante un tentativo di tiro, il fallo sarà ignorato. Verrà invece fischiata la violazione "clean the ball", con conseguente annullamento del canestro, assegnazione della palla agli avversari per il check ball (vale solo se c'è un tentativo di tiro, altrimenti i falli sono sempre validi durante l'azione).

Se il fallo è invece antisportivo o da espulsione questo avrà priorità sulla violazione "clean the ball". La sanzione prevista per l'U2 o D2 sarà amministrata come da regolamento, ma il canestro se è stato realizzato verrà comunque annullato, poiché la squadra non aveva rispettato la regola del "clean the ball".

13. **Stalling:** Dopo aver pulito la palla, un giocatore in attacco non può palleggiare rivolto spalle a canestro o lateralmente per più di 3 secondi all'interno dell'area da 1 punto, indipendentemente dalla sua posizione sul campo. Il conteggio si interrompe nel momento in cui l'attaccante arresta il palleggio, tira, effettua un passaggio, fronteggia il canestro o se il difensore tocca la palla nel tentativo di rubarla.

Nel caso in cui si verifichi lo stalling, verrà fischiata la violazione e la palla sarà assegnata agli avversari per un check ball centrale (il segnale è simile al 3 secondi ma con il movimento della "palla accompagnata"). È importante sottolineare che la regola dello stalling non si applica se la squadra in attacco non ha eseguito il clean the ball.

Anche nel 3x3 vige la regola dei 5 secondi: se un giocatore in attacco, sotto pressione, trattiene la palla senza palleggiare per 5 secondi, verrà fischiata una violazione per stalling.

- 14. La regola dei 3 secondi in area è applicabile e deve essere osservata con particolare attenzione**, poiché fornisce un notevole vantaggio ai giocatori di stazza che giocando a metà campo possono trovarsi già posizionati sotto il canestro. Tale regola è da applicare anche al giocatore che palleggia all'interno dell'area mentre attacca il canestro, ma non effettua un tiro entro il termine di 3 secondi.
- 15. Le partite si concludono raggiungendo il punteggio di 21.** In caso di fallo seguito da un canestro, se il canestro realizzato porta il punteggio a 21, la partita si considera conclusa e non è necessario effettuare il tiro aggiuntivo (lo stesso vale nel caso di due tiri liberi, se il punteggio è a 20 e il primo tiro libero viene realizzato, il secondo non verrà effettuato). È importante sottolineare che una partita può terminare con un punteggio di 22 solo nel caso di un canestro da 2 punti quando il punteggio è a 20; in tutti gli altri casi, la partita si conclude quando si raggiunge il punteggio di 21.
- 16. Nel caso in cui si verifichi un possesso successivo a tiri liberi concessi per un fallo fischiato prima della sirena di fine gara** (come, ad esempio, il decimo fallo o un fallo da espulsione o un 2° antisportivo), la rimessa deve sempre essere effettuata dopo l'ultimo tiro libero, riportando sul cronometro i decimi persi a causa dei tempi di reazione dell'operatore (se inferiori a 3 decimi, solo tap). In caso di eventuali tempi supplementari, la partita riprenderà con il diritto alla rimessa inizialmente stabilito con la moneta.
- 17. In caso di palla contesa, il possesso viene sempre assegnato alla squadra che era in difesa.**
- 18. Fallo su tentativo di tiro:** se il tiro vale 1 punto, viene concesso 1 tiro libero; se il tiro vale 2 punti, vengono concessi 2 tiri liberi.
- 19. Se il gioco viene interrotto per motivi esterni**, (come il danneggiamento del campo, acqua sul terreno di gioco, ecc.) oppure per l'infortunio di un giocatore in attacco, il conteggio dei 12 secondi continuerà. Nel caso di un'interruzione dovuta all'infortunio di un giocatore difensore, il conteggio dei 12 secondi viene invece azzerato con reset a 12.
- 20. La meccanica del 3x3 prevede che gli arbitri si collochino sempre alla destra del canestro, effettuando per lo più movimenti laterali.** L'arbitro coda non si sposta mai al di sotto del prolungamento della linea del tiro libero, arrivando invece spesso al centro del campo; L'arbitro guida non arriverà mai nella posizione di close down ma tenderà ad allargarsi salendo se necessario lateralmente anche al di sopra della linea di fondo campo.

