

**REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA PALLACANESTRO 3x3**  
**Schema riassuntivo**

<b>Il campo e la palla</b>	La superficie di un campo di gioco regolamentare è 15 x 11 m. La palla ufficiale 3x3 deve essere usata in tutte le categorie.
<b>Roster di squadra</b>	4 giocatori. 3+1 sostituto. Nota: nelle Competizioni Ufficiali FIBA 3x3 una gara deve cominciare con tre giocatori in campo.
<b>Arbitri</b>	1 o 2
<b>Segnapunti/Cronometrista</b>	Fino a 2
<b>Time-out</b>	1 per squadra e 2 time-out televisivi, se del caso, alla prima palla morta dopo 6:59 e 3:59. Durata di 30 secondi.
<b>Possesso iniziale</b>	Lancio moneta. Nota: la squadra che vince il lancio della moneta decide se prendere la palla o lasciarla per avere il possesso nel potenziale tempo supplementare.
<b>Punteggi</b>	1 punto e 2 punti, se segnato da dietro l'arco.
<b>Durata del gioco e limite di punto</b>	1x10 minuti di gioco. Punteggio limite: 21 punti. Si applica esclusivamente in caso di tempo regolamentare di gioco. Nota: qualora un cronometro non fosse disponibile la lunghezza delle gare e il punteggio limite sono a discrezione dell'organizzatore. FIBA raccomanda di uniformare il limite di punti alla durata della gara (10 min/10 punti, 15 min/15 punti, 21 min/21 punti).
<b>Tempo supplementare</b>	La prima squadra a segnare 2 punti vince la gara.
<b>Cronometro</b>	12 secondi. Nota: qualora un cronometro non fosse disponibile gli arbitri devono avvertire e contare gli ultimi 5 secondi.
<b>Tiri liberi susseguenti ad un fallo sul tiro</b>	1 tiro libero 2 tiri liberi, se il fallo è commesso dietro l'arco.
<b>Limite di falli per squadra</b>	6 falli di squadra.
<b>Penalità per i falli di squadra n° 7, 8 e 9</b>	2 tiri liberi
<b>Penalità per i falli di squadra dal 10° in poi</b>	2 tiri liberi e possesso palla
<b>Possesso palla dopo un canestro realizzato</b>	Palla alla difesa sotto il canestro. La palla deve essere palleggiata o passata ad un giocatore dietro l'arco. Alla squadra in difesa non è consentito di giocare per la palla all'interno del semicerchio di no-sfondamento sotto al canestro.
<b>Possesso palla dopo una palla morta</b>	Check dietro l'arco (in posizione centrale).
<b>Possesso palla dopo un rimbalzo difensivo o una palla rubata</b>	La palla deve essere passata/palleggiata dietro l'arco.
<b>Possesso palla dopo una palla contesa</b>	Possesso palla alla difesa.
<b>Sostituzioni</b>	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 fondocampo opposta al canestro. Le sostituzioni non necessitano di alcuna azione da parte degli Arbitri o degli Ufficiali di campo.

**NOTE:**

- Un giocatore è considerato “dietro l’arco” se i suoi piedi sono dietro l’arco e non a contatto con la linea stessa.
- Il Regolamento Ufficiale FIBA della Pallacanestro si applica in tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate sopra.
- Per quanto riguarda classifiche, ritiri, squalifiche e proteste si consulti il Regolamento Ufficiale della Pallacanestro.