



## **TORNEO BASKET 3vs3**

### Art.1

Il torneo di Basket 3vs3 è parte della manifestazione detta "Palio dei Rioni". Questi articoli sono da considerarsi come appendice alle modalità di partecipazione del Palio dei Rioni nella sua globalità.

### Art.2

La partecipazione è libera, senza fasce d'età e si svolgerà martedì 10 giugno dalle ore 19. Per i minorenni è necessaria la firma della liberatoria da parte di genitore/tutore. I referenti devono comunicare prima dell'inizio della gara gli atleti del proprio rione.

### Art.3

Ogni Rione affronterà tutti gli altri rioni. Ogni partita si concluderà al meglio dei 21 punti. La partita durerà al massimo 10 minuti. Il tempo verrà fermato solo in situazioni di palla morta o tiri liberi. Vince la partita il rione che raggiunge 21 punti o è in vantaggio al termine dei 10 minuti. In caso di parità, si determinerà il rione vincente tirando 3 tiri liberi (1 per ogni giocatore). Si aggiudica la prova il rione che vincerà più partite. A parità di punteggio, vale lo scontro diretto.

### Art.4

Ogni canestro all'interno dell'arco dei tre punti vale 1 punto.  
Ogni canestro all'esterno dell'arco dei 3 punti vale 2 punti.  
Ogni canestro su tiro libero vale 1 punto.

### Art.5

Le sostituzioni sono illimitate.

### Art. 6

#### Falli

- Una squadra raggiunge il bonus quando commette 7 falli di squadra.
- Un giocatore che commette 4 falli deve lasciare il campo.
- Un fallo durante un'azione di tiro all'interno dell'arco, è punito con un tiro libero.
- Un fallo durante un'azione di tiro all'esterno dell'arco, è punito con due tiri liberi.
- In caso di canestro più fallo, il giocatore che ha subito il fallo ha diritto a un tiro libero supplementare. Dal settimo fallo di squadra in poi, il giocatore che ha subito fallo tira un tiro libero con rimbalzo.
- Il temporeggiare o il tergivarsare senza giocare attivamente cercando di segnare è una violazione.

## Art. 7

### Come si gioca

- Dopo ogni canestro in campo o su tiro libero:

un giocatore della squadra che non ha segnato fa ripartire il gioco palleggiando o passando la palla dalla zona all'interno dell'arco, al suo esterno.

La squadra in difesa non può recuperare la palla in questa fase.

- Dopo un tiro sbagliato:

se c'è rimbalzo in attacco, la squadra può continuare ad attaccare il canestro senza uscire dall'arco.

Se c'è rimbalzo in difesa, la squadra può giocare solo dopo aver riportato la palla all'esterno dell'arco (palleggiando o passando).

- Dopo una palla rubata o un cambio palla:

se succede all'interno dell'arco, la palla deve essere passata o si dovrà palleggiare fuori.

- Dopo una situazione di palla morta o dopo un canestro segnato, l'azione di gioco può ripartire dopo scambio palla con avversario dietro l'arco in mezzo al campo.

- Nel caso di palla contesa, la palla va alla difesa.