

NORMAS 3X3

Las reglas Oficiales de Baloncesto de FIBA son válidas para todas las situaciones de juego que se mencionan específicamente en las Reglas de Juego 3x3 que se incluyen abajo.

La inscripción por equipo para el 3x3 es de 20 €. (No se considerará un equipo inscrito hasta que no realice el pago).

La inscripción para el concurso de triples es de 2 €. (No se considerará un/a jugador/a inscrit@ hasta que no realice el pago).

Enlace inscripción:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfzWfUq9acYeeqmdm3bzGgUuoqt6c_XxQIJ1b-dePh2iNSBA/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0

Art. -1 Cancha y Balón

Los partidos se juegan en una cancha de baloncesto con 1 canasta.

Art.- 2 Equipos

Cada equipo estará compuesto por 4 jugadores (3 jugadores en cancha y 1 sustituto)

CATEGORÍAS**AÑOS DE NACIMIENTO**

SENIOR	2006 Y ANTERIORES
JUNIOR	2007 - 2008
CADETE	2009 - 2010
INFANTIL	2011- 2012

Art.- 3 Oficiales de Juego

Los oficiales de juego serán 1 árbitro cada 2 medias pistas y 1 cronometrador/anotador.

Art.-4 Inicio de partido

Se establecerá un calentamiento simultáneo de 10 minutos con 1 balón por equipo para los equipos que jueguen el primer encuentro de cada sesión y de 2 minutos entre cada partido para el resto de partidos.

Un lanzamiento de moneda determinara cual equipo tendrá la primera posesión.

El partido debe iniciarse con tres (3) jugadores en cancha

Art.-5 Puntuación

Cada tiro dentro del área de 6,75m tendrá un valor de 1 punto Cada tiro fuera del área de 6,75m tendrá un valor de 2 puntos. Cada tiro libre anotado tendrá un valor de 1 punto.

Art.-6 Tiempo de juego/ Ganador del partido.

El tiempo regular será de 10 minutos. El reloj no se detendrá en ningún momento. El árbitro podrá penalizar con falta antideportiva en caso que algún equipo « pierda tiempo» deliberadamente. Los partidos en todas las canchas de juego serán simultáneos.

El primer equipo en anotar 21 puntos o más ganará el partido si ocurre antes de terminado el tiempo de juego regular.

Si la anotación termina empatada al final del periodo, el partido continuará con un periodo extra.

Habrá un minuto de descanso antes de comenzar este periodo extra donde el equipo que anote 2 puntos será el ganador.

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si al momento del inicio del partido dicho equipo no se presenta con 3 jugadores listos para jugar. En caso de perder el partido por no comparecencia, la puntuación anotada será de 2-0.

Un equipo perderá por negligencia si abandona la cancha antes de finalizar el encuentro o si todos los jugadores de un equipo están lastimados o descalificados. En caso de una situación de negligencia, el equipo ganador podrá mantener los puntos anotados durante el partido hasta ese momento.

Art.-7 Faltas / Tiros libres

El jugador que cometa (4) cuatro faltas personales quedarán automáticamente descalificado en ese partido.

Las faltas personales que se produzcan en situación de lanzamiento dentro de la línea de 3 puntos se penalizará con 1 tiro libre.

Las faltas personales que se produzcan en situación de lanzamiento fuera de la línea de 3 puntos se penalizarán con 2 tiros libres.

Las faltas personales que se produzcan y que en la misma acción el jugador que ha recibido la falta consiga canasta serán penalizadas con 1 tiro libre adicional.

Las faltas personales que se produzcan cuando el equipo infractor se encuentra en situación de bonus se penalizarán con 2 tiros libres.

Un equipo se encuentra en situación de bonus al cometer su (7ª) séptima falta personal.

A partir de que un equipo cometa su 10ª falta personal (ésta incluida), las acciones serán penalizadas con 2 tiros libres. Y POSESIÓN

Las faltas personales donde no haya acción de tiro ni penalización por bonus se pondrán en juego en la media cancha fuera de la línea de 3 puntos.

Todas las faltas técnicas resultarán siempre en 1 tiro libre y posesión del balón; mientras que faltas antideportivas resultarán en 2 tiros libres y posesión del balón. El partido deberá continuar con un intercambio de balón en la parte superior del arco luego de una falta técnica o antideportiva.

Art.8 Posesión

El equipo atacante dispondrá de (12) doce segundos para lanzar a canasta antes de recaer en una violación. Esta cuenta se iniciará en el momento en el que el jugador atacante tenga el balón en sus manos en disposición de poderlo jugar.

Art.-9 Cómo se pone en juego el Balón

Luego de cada intento de campo o último tiro libre anotado.

Un jugador del equipo que no anota reiniciará el juego driblando o pasando el balón desde dentro de la cancha directamente debajo de la canasta (no desde detrás de la línea) a un lugar detrás del área.

No se permitirá que el equipo defensivo ataque el balón en el área del semicírculo debajo de la canasta.

Luego de cada intento de campo o tiro libre no anotado. Si el equipo ofensivo recupera el rebote, este podrá continuar realizando intentos a la canasta sin sacar el balón fuera del área.

Si el equipo defensivo recupera el rebote o roba el balón, tendrá que llevarlo hasta detrás del área de 6,75m.

Posesión del balón otorgada a cualquier equipo luego de una situación de balón muerto deberá iniciar con un intercambio de balón (entre el jugador defensivo y ofensivo) detrás del área en la parte superior de la cancha.

Se considerara que un jugador está detrás del área de 6,75m. , cuando ninguno de sus pies este dentro o sobre la línea del área.

En la eventualidad de que ocurra una situación de balón entre dos, el equipo defensivo recibirá el balón.

Art.-10 Sustituciones

Se podrá realizar sustituciones cuando del balón este muerto o intercambio de balón. El sustituto puede entrar al partido luego que su compañero del equipo establezca contacto físico con él y salga de la cancha. Las sustituciones solo podrán realizarse detrás de la línea de fondo opuesta a la canasta y no requerirán acción alguna por parte de los árbitros u oficiales de mesa.

Los equipos no disponen de tiempos muertos durante el juego

Art.- 11 Descalificación

Un jugador que cometa dos faltas antideportivas será descalificado del partido por los árbitros.

De forma independiente, el Organizador descalificará del evento al (o los) jugadores envueltos en actos de violencia, agresión física o verbal, interferencia tortuosa en los resultados de los partidos, o violaciones a las reglas.

El Organizador podrá descalificar del evento a todo un equipo dependiendo de la contribución de los otros compañeros del equipo, al comportamiento antes mencionado.