

REGLAMENTO COMPETICIÓN DE BALONCESTO 3vs3

Art. 1 Equipos: cada equipo estará compuesto por 3 ó 4 jugadores.

Art. 2 Control de la pista: lo llevará un árbitro.

Art. 3 Inicio del partido: una moneda al aire determina el equipo que decide tener la primera posesión del partido o del comienzo del periodo extra en caso de empate. En el momento del inicio del partido, los equipos deberán tener tres jugadores. En caso contrario, perderá el derecho a disputar dicho partido.

Art. 4 Puntuación: cada canasta desde el interior de la línea de 6,75 tendrá valor de 1 punto. Cada canasta conseguida desde el exterior de la línea de 6,75 tendrá valor de 2 puntos. Por cada tiro libre anotado, se sumará 1 punto.

Art. 5 Tiempo de juego: la duración del partido será de 10 minutos a tiempo corrido. Ganará el equipo que tenga mayor puntuación pasado ese tiempo. En caso de empate, ganará aquel equipo que anote en el periodo extra dos puntos. El tiempo perdido no se recuperará.

Art. 6 Faltas y tiros libres: 3 faltas supone entrar en situación de penalización de faltas de equipo (tiro libre adicional aunque no se esté lanzando a canasta). Para faltas cometidas en el interior de la línea de 6,75 durante el lanzamiento se otorgará un tiro libre; para faltas cometidas durante el lanzamiento desde fuera de la línea de 6,75 se otorgarán 2 tiros libres. Faltas cometidas sobre un jugador en acción de tiro, si la canasta entra será válida y se concede un tiro libre adicional.

Art. 7 Posesión: los equipos deben intentar realizar un tiro antes de 15 segundos. Comenzará a contar desde el momento que la pelota está en manos de los jugadores atacantes.

Art. 8 Modo de juego: después de una canasta o tras el último tiro libre convertido, un jugador del equipo que no haya anotado, reanudará el juego botando o con un pase desde debajo del aro a un jugador de su equipo fuera de la línea de 6,75. Los jugadores del equipo que están defendiendo no podrán defender dentro del semicírculo de zona de no-carga. Después de cada lanzamiento a canasta fallado o tras el último tiro libre no convertido: si el equipo atacante coge el rebote puede volver a intentar anotar sin salir la pelota de la línea de 6,75; si el equipo defensor coge el rebote, debe sacar el balón fuera de la línea de 6,75 botando o pasando. Tras un robo de balón, pérdida o violación: si esto sucede dentro de la línea de 6,75 deberá salir la pelota de esa línea botando o mediante un pase. Después de cada situación de violación, fuera de banda, etc el juego se iniciará con el balón fuera de la línea de 6,75 en su parte central, tocando o entregando el balón un jugador del equipo defensor antes de entregarlo al atacante para que reinicie el juego. Un jugador se considera que está fuera de la línea de 6,75 cuando ninguno de sus pies están ni en el interior ni encima de dicha línea. En caso de salto entre dos, pasará a tener posesión el equipo defensor.

Art. 9 Sustituciones: se pueden realizar cuando la pelota no está en juego.

Art. 10: Horarios: cada equipo ha de verificar y asegurarse de la hora y el nombre o número de pista de cada partido que ha de jugar, no siendo válidas las reclamaciones por supuestas indicaciones erróneas. Los equipos deben presentarse a la hora y pista indicadas a pesar de las inclemencias meteorológicas, o cualquier otra causa. Si un equipo se presenta en una pista diferente a la que figura en el panel, perderá el partido que le correspondía jugar. Si en un partido no se presenta ninguno de los dos equipos, se considerará ganador al que figure en primer lugar.

Art. 11 Reclamaciones: en caso de reclamación referente a algún jugador, ésta la tendrá que realizar EXCLUSIVAMENTE el capitán del equipo al árbitro antes del inicio del partido, no siendo válida si el partido ya ha comenzado. Si hubiese algún jugador que no tuviese la información requerida, no podrá jugar hasta que acredite su identidad, aunque si podrá hacerlo el resto del equipo.

Art. 12 Suspensión de los partidos: si mientras se está jugando, ha de interrumpirse el partido por causa de lluvia, el resultado válido será el que figure en el marcador en el momento de la suspensión.

Art. 13 Nombres de los equipos: la organización se reserva el derecho a modificar y sustituir el nombre de aquellos equipos que pudieran resultar groseros u ofensivos, figurando a partir de ese momento el nombre del capitán del equipo.

Art. 14 Descalificaciones: la dirección del torneo tiene derecho a descalificar a cualquier equipo por: el uso de jugadores ilegales, por conducta antideportiva o por aportar información falsa.

Art.15 Modo de competición: Enfrentamiento directo. Cada equipo, jugara un partido, pasando de ronda únicamente el ganador.

Art. 16 Competencia de la organización: cualquier circunstancia que no haya quedado reflejada en el presente reglamento es competencia exclusiva de los responsables de la organización, y sus decisiones serán únicas e inapelables. Asimismo, la organización se reserva el derecho a variar la duración de los partidos.

TITLE SPONSOR



PREMIUM SPONSORS



GLOBAL PARTNERS



IN SUPPORT OF



REGLAMENTO COMPETICIÓN DE BALONCESTO 1vs1₂

Art 1 La primera posesión se decide con una moneda al aire.³

Art. 2 Partidos a 5 minutos a reloj corrido (Sólo se para el reloj en caso de lesión de uno de los jugadores).

Art. 3 15 segundos de posesión.

Art. 4 Las canastas valen 2 y 3 puntos.

Art. 5 El que mete no saca, es decir, posesiones alternas.

Art. 6 Si hay falta en acción de tiro, se le sumará un punto al atacante y se cambiará la posesión.

Art. 7 Si hay falta en acción de no tiro, se inicia una posesión nueva.

Art.8 Si haces 5 faltas pierdes el partido, descalificado.

Art. 9 Si te pitan falta técnica pierdes el partido, descalificado.

Art. 10 En el caso de quedar empate tras los 5 minutos de juego, se jugará una primera prórroga de 2 minutos. Si se vuelve a empatar se jugará una segunda prórroga de 1 minuto. Y si se empata nuevamente se jugarían prórrogas de 1 minuto hasta que haya un vencedor. La primera posesión la decide una moneda al aire como al principio de partido.

Art. 11 Faltar o romper a algunas de las reglas y normas implica perder el partido 11-0 y estar eliminado.

Art. 12 Cuando haya habido canasta, falta, haya salido el balón fuera o al inicio del partido. antes de sacar, el defensor tiene que tocar la pelota para empezar a defender y que la posesión empiece a contar.

Art. 13 La defensa tiene 5 segundos máximos en ir a tocar el balón para empezar a defender, sino se le añadiría un punto al contrario.

Art. 14 Competencia de la organización: cualquier circunstancia que no haya quedado reflejada en el presente reglamento es competencia exclusiva de los responsables de la organización, y sus decisiones serán únicas e inapelables. Asimismo, la organización se reserva el derecho a variar la duración de los partidos.