

REGLAMENTO TÉCNICO de BALONCESTO 3 contra 3

El presente Reglamento Técnico regirá en Baloncesto 3 contra 3 tanto en categoría masculina como femenina.

Sistema de Competición

El sistema de competición, dependerá del número final de equipos participantes, pero en principio será por liga. Si excediera de 10 equipos, se formarán grupos, manteniendo el mismo sistema de competición. A su finalización se procederá a realizar una fase final entre los 2 primeros equipos de cada grupo.

1. PARTICIPANTES

Se podrán inscribir equipos, tanto masculino como femenino, con seis (6) deportistas por categoría.

Los equipos deberán inscribirse en el Servicio de Deportes de la Universidad como fecha límite el 24 de octubre de 2012.

2. NORMAS TÉCNICAS

2.1 Instalación deportiva y material de juego.

La competición se desarrollará en las Instalaciones Deportivas de la Universidad, en el Gimnasio o en su defecto el Pabellón Polideportivo.

2.2 Vestimenta.

Los jugadores de los equipos participantes en el Campeonato deberán ir uniformados con una camiseta de igual color para disputar los partidos de esta Competición.

Los equipos que no dispongan de equipación, en el Servicio de Deportes, pueden adquirir petos reversibles, al precio de 6 € por prenda.

2.3 Normas de competición.

Las reglas oficiales de FEB serán válidas para todas las situaciones de juego no mencionadas específicamente en las reglas de esta Competición.

Art.1 Cancha

El juego se desarrollará en la media cancha de un terreno de juego de baloncesto.

La media cancha contará con líneas que delimiten la misma, línea de tiro libre, línea de tiro de 3 puntos (6.75 m.) y semicírculo de no carga debajo de la canasta.

Art.2 Equipos

Cada equipo consistirá de un máximo de seis (6) jugadores; Pero solamente pondrán convocarse a cada partido un máximo de cuatro (4) de los componentes del equipo; tres (3) jugadores en la cancha y un (1) sustituto.

Art.3 Árbitros/Oficiales

Cada cancha de juego contará con un (1) árbitro.

Art.4 Comienzo del partido

4.1 Ambos equipos calentarán simultáneamente en la misma cancha antes del partido.

4.2 Antes de comenzar el partido se lanzará una moneda a aire; el equipo ganador decidirá si quiere tener la posesión al inicio del partido o en el tiempo extra.

Art.5 Anotación

5.1 Cada lanzamiento convertido dentro de la línea de 3 puntos contará 1 punto.

5.2 Cada lanzamiento convertido desde fuera de la línea de tres puntos (6.75 m.) contará 2 puntos.

5.3 Cada tiro libre convertido contará 1 punto.

Art 6. Tiempo de juego / Ganador de un partido

6.1 El tiempo regular de juego será de 20 minutos a reloj corrido. El tiempo se parará sólo en los tiempos muertos

6.2 Sin embargo el primer equipo que anote 21 o más puntos será el ganador del partido si ocurre antes del final del tiempo regular de juego.

6.3 Si la anotación termina empatada al final del último periodo, el partido continuara con un periodo extra. Habrá un minuto de descanso antes de comenzar este periodo extra donde el equipo que primero anote 2 puntos será el ganador.

6.4 Si transcurridos 5 minutos de la hora fijada para el comienzo del partido, alguno de los equipos no estuviera presente (o al menos 2 jugadores) se le dará el partido por perdido con el resultado de 21 a 0 y una disminución en la clasificación general de -1 punto. En el caso de que un equipo no se presente a un 2º partido, se le aplicará la norma anterior y perderá la mitad de la fianza. En el caso de que no presentase a un tercer partido quedaría automáticamente expulsado de la competición.

Art. 7 Faltas Personales

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

7.2 Las faltas personales intencionadas no se permitirán y serán penalizadas con 1 tiro libre adicional y la posesión de del balón.

7.3 Todas las faltas personales que se produzcan, se sacarán de banda, fuera de la línea de 6,25.

7.4 Un equipo se encuentra en situación de bonus al cometer su (7ª) séptima falta personal. A partir de entonces todas las faltas cometidas, serán sancionadas con un tiro libre adicional.

7.5 Dentro del programa de juego limpio, se sumarán puntos en el tanteo del partido, por conductas antideportivas:

- +3 puntos – Técnica antideportiva
- +6 puntos – Técnica descalificante

La aplicación de esta medida, será de carácter inmediato al hecho acaecido.

Art.8 Posesión

El equipo atacante no podrá superar los veinte (20) segundos de posesión para lanzar a canasta.

Art. 9 Como se juega el balón

9.1 Después de cada canasta de campo o tiro libre convertido: Un jugador del equipo no anotador, reanudará el juego desde fuera de la línea de 3 puntos, debiendo de pasar el balón a un compañero que se encuentre también fuera de la línea de 3 puntos. En el caso de hacerlo a un compañero que esté dentro esta, debe de salir botando hacia fuera de la línea de 3 puntos.

9.2 Después de un robo de balón, pérdida, rebote,...: Si esto ocurre dentro del área de tres puntos, el equipo defensivo debe llevar la pelota (pasando o driblando) a un lugar detrás de la línea de tres puntos. Una vez la pelota se encuentre detrás de la línea de tres puntos cualquier jugador del equipo ofensivo puede intentar anotar. Se considera que el balón está fuera, cuando el jugador que mantiene esa posesión, tiene ambos pies fuera de la línea de 3 puntos. Si el equipo ofensivo obtiene el rebote, puede continuar intentando anotar sin tener que retornar la pelota fuera de la línea de tres puntos.

9.3 Si el primer jugador ofensivo que dribla/recibe la pelota en un lugar detrás de la línea de tres puntos intenta anotar sin haber realizado al menos un pase se considera como una infracción.

9.4 Después de todos los saques de faltas (sin tiros libres), infracciones y en los saques al comienzo del partido y periodo extra, un jugador deberá pasar la pelota a un compañero en cualquier lugar en la cancha. Sin embargo, si ese lugar no esta detrás de la línea de tres puntos, el receptor deberá driblar/pasar la pelota a un lugar en la cancha detrás de la línea de tres puntos antes de poder lanzar a canasta. En caso de anotar antes de superar dicha línea, la canasta se sumará al equipo contrario y obtendrá la posesión del balón.

9.5 En caso de haber lucha entre 2, el balón le corresponderá al equipo que defendía en ese momento.

Art. 10 Sustituciones

Cada equipo podrá hacer sustituciones siempre que el balón esté parado o fuera de cancha.

Art 11 Tiempos muertos

Cada equipo dispone de (1) un Tiempo Muerto de (30) treinta segundos en cada partido. Para hacer uso del mismo, el balón debe de estar parado o fuera de cancha.

Art 12 Puntuación

El sistema de puntuación será:

- 2 puntos por partido ganado
- 1 punto por derrota
- -1 por no presentación

Art 13 Desempates

Si una vez finalizada la competición, en la clasificación final uno o más equipos estuvieran empatados a puntos, se resolverá de la siguiente manera:

1. Mayor diferencia de puntos en el cómputo general.
2. El mayor cociente general de tantos a favor y en contra
3. Cuando en el empate concurren más de dos equipos se establecerá una segunda clasificación teniendo en cuenta solo el resultado habido entre ellos.
4. Si persiste el empate, se usará la diferencia habida entre los equipos implicados