REGLAMENTO DEL BASKET 3x3

Artículo 1. Cancha y balón.

El juego será jugado en una cancha de baloncesto 3x3 con 1 canasta. La superficie regular de juego 3x3 consiste en 15m (ancho) x 11m (largo).

La cancha tendrá una zona del tamaño regular de una cancha de baloncesto, incluyendo una línea de tiro libre (5.80m), una línea de dos puntos (6.25 m - 6.75m) y un área de semicírculo debajo del único canasto.

Se juega en una sola canasta.

Artículo 2. Equipos.

Los equipos estarán compuestos por seis jugadores, 3 de los cuales empezarán como suplentes.

Cada equipo debe nombrar un capitán que será el representante único.

Artículo 3. Indumentaria.

Toda la indumentaria que utilicen los jugadores debe ser adecuada para el baloncesto. No se permitirá utilizar nada diseñado para aumentar la altura o la capacidad de salto de un jugador, o para darle una ventaja injusta de cualquier otra manera.

Los jugadores no podrán usar indumentaria (objetos) que puedan lesionar a otros jugadores.

No se permite utilizar:

- Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, escayola o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
- Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
- Tocados, accesorios para el pelo o joyas.

Se permite utilizar:

- Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
- Mangas de compresión del mismo color dominante que las camisetas.
- Medias de compresión.
- Refuerzos en las rodillas o rodilleras, si están adecuadamente cubiertos.
- Máscaras faciales, aunque sean de material duro.

- Protectores bucales transparentes incoloros.
- Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
- Cintas para la cabeza, con una anchura máxima de 5 centímetros, hechas de tela, plástico flexible o goma no abrasivos y de un solo color.
- Esparadrapo incoloro transparente en los brazos, hombros, piernas, etc.

Artículo 4. Jugadores, lesión.

Los árbitros siempre detendrán el juego, en caso de posible lesión de un jugador.

Artículo 5. Cómo se juega el balón.

Durante el partido, el balón solo se juega con la(s) mano(s) y puede pasarse, lanzarse, palmearse, rodarse o botarse en cualquier dirección, sujeto a las restricciones de estas reglas.

Un jugador no correrá con el balón, ni lo golpeará con el pie ni lo bloqueará con cualquier parte de la pierna intencionadamente, y tampoco lo golpeará con el puño.

No obstante, contactar o tocar el balón con cualquier parte de la pierna de manera accidental no es una violación.

Artículo 6. El saque.

Se produce un saque cuando el jugador que lo efectúa, situado fuera de las líneas de demarcación, pasa el balón al terreno de juego.

El árbitro debe entregar o poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

El jugador realizará el saque desde el lugar más cercano al que se cometió la infracción o donde el árbitro detuvo el juego, excepto directamente detrás del tablero.

Después de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de un balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el saque correspondiente se administrará desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.

Siempre que el balón entre en la canasta, pero el tiro o tiro libre no sea válido, el saque correspondiente se administrará a la altura de la prolongación de la línea de tiros libre.

El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre los miembros del equipo que estén sobre o detrás de la línea de fondo, pero la cuenta de 5 segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas limítrofes.

El jugador que realiza el saque:

- No tardará más de 5 segundos en lanzar el balón.
- No pisará el terreno de juego mientras tenga el balón en su(s) mano(s).
- No provocará que el balón toque fuera de los límites del terreno de juego tras haber sido lanzado en el saque.
- No tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- No provocará que el balón entre directamente en la canasta.
- No se moverá del lugar designado para el saque más allá de las líneas limítrofes, lateralmente en una o ambas direcciones, una distancia total de más de 1 metro antes de soltar el balón. Sin embargo, puede moverse hacia atrás, perpendicularmente a la línea, tanto como las circunstancias lo permitan.

Durante el saque, el resto de los jugadores:

- No tendrán ninguna parte de su cuerpo por encima de la línea limítrofe antes de que el balón haya atravesado esa línea.
- No estarán a menos de 1 metro del jugador que efectúa el saque.

Artículo 7. Posesión.

La primera posesión del balón será salto entre 2 jugadores.

Después de cada cambio de posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir más allá de la línea de 2 puntos, antes de poder anotar. Si anotasen sin salirse de la línea de 2 puntos la canasta será sumada en el marcador del equipo contrario y la posesión sería para este mismo equipo.

Después de cada canasta el balón **no cambia de posesión** y se inicia el juego cuando el base del equipo que no ha encestado le pasa el balón al base del equipo que ha encestado y que recepcionará la bola fuera de la línea de 2, excepto la primera canasta de cada equipo.

Cuando el balón salga fuera, deberá ponerse en juego desde la banda o desde el fondo de la pista (detrás de la canasta), según desde donde salga.

Artículo 8. Avance ilegal.

Avance ilegal es el movimiento ilegal de uno o ambos pies en cualquier dirección mientras se sostiene un balón vivo en el terreno de juego, más allá de los límites definidos en este artículo.

Un **pivote** es el movimiento legal en el que un jugador que sostiene un balón vivo en el terreno de juego da uno o más pasos en cualquier dirección con el mismo pie, mientras que el otro, llamado pie de pivote, permanece en el mismo punto de contacto con el suelo.

Establecimiento del pie de pivote de un jugador que coge un balón vivo en el terreno de juego:

- Estático con ambos pies en el suelo:
  - En el momento en que levante un pie, el otro pie se convierte en pie de pivote.
- Estando en movimiento:
  - Si un pie está en contacto con el suelo, ese pie se convierte en pie de pivote.
  - Si **ningún** pie está en **contacto con el suelo** y el jugador cae apoyando ambos pies a la vez, en el momento en que levante uno el otro pie se convierte en pie de pivote.
  - Si **ningún** pie está en **contacto con el suelo** y el jugador cae sobre un pie, ese se convierte en el pie de pivote. Si el jugador salta apoyándose en ese pie y cae apoyando ambos a la vez, ninguno de los dos es pie de pivote.

Jugador que avanza con el balón tras haber establecido un pie de pivote mientras tiene control de un balón vivo en el terreno de juego:

- Estático con ambos pies en el suelo:
  - Para iniciar un regate, no puede levantar el pie de pivote hasta que el balón abandone su(s) mano(s).
  - Para pasar o lanzar a canasta, el jugador puede saltar sobre el pie de pivote, pero ninguno de los dos pies puede volver a tocar el suelo hasta que el balón abandone su(s) mano(s).
- Mientras está en movimiento:
  - Para pasar o lanzar a canasta, puede saltar sobre el pie de pivote y caer con uno a ambos pies a la vez. A continuación, puede levantar uno o ambos pies, pero ningún pie puede tocar el suelo antes de que el balón abandone su(s) mano(s).
  - Para iniciar un regate, no puede levantar el pie de pivote hasta que el balón abandone su(s) mano(s).
- Mientras se detiene cuando ningún pie es pie de pivote:
  - Para iniciar un regate, no puede levantar ningún pie hasta que el balón abandone su(s) mano(s).
  - Para pasar o lanzar a canasta, puede levantar uno o ambos pies pero no pueden volver al suelo hasta que el balón abandone su(s) mano(s).

Jugador que cae, está tumbado o sentado en el suelo:

- Es legal que un jugador, mientras sostiene el balón, caiga al suelo y resbale o que, mientras esté tumbado o sentado en el suelo, obtenga el control del balón.
- Es una violación si el jugador después rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón.

Artículo 9. Lucha.

Se produce cuando dos jugadores sostienen a la vez el balón durante unos segundos; el árbitro dictaminará lucha y la posesión irá alternando de un equipo a otro.

Artículo 10. 3 segundos en zona.

Un jugador no permanecerá más de 3 segundos consecutivos en la zona restringida de los adversarios mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en su pista delantera y el reloj de partido esté en marcha.

Artículo 11. Posesión de 24 segundos.

Cuando:

- Un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego, en un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón, ese equipo debe efectuar un lanzamiento antes de 24 segundos.

Para que se considere un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos:

- El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal del reloj de lanzamiento, y después de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador, debe tocar en el aro o entrar en la canasta.
- Cuando se intenta un **lanzamiento finalizando el período de 24 segundos** y suena la señal del reloj de lanzamiento con el balón en el aire:
    - Si el balón entra en el cesto, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y la canasta será válida.
    - Si el balón toca en el aro, pero no entra en la canasta, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y el juego continuará.
    - Si el balón no toca en el aro, se produce una violación. Sin embargo, si el equipo contrario ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y el juego continuará.

Artículo 12. Puntuación de la canasta o enceste.

Toda canasta o enceste del balón tendrá el valor de 1 punto, excepto las conseguidas desde más allá de la línea de 6.25 m. – 6.75 m. que tendrán un valor de 2 puntos.

Los tiros libres tendrán un valor de 1 punto.

Artículo 13. Falta personal.

Una falta personal es un contacto ilegal de un jugador con un adversario, esté el balón vivo o muerto.

Un jugador no agarrará, bloqueará, empujará, cargará, zancadilleará ni impedirá el avance de un adversario extendiendo las manos, brazos, codos, hombros, caderas, piernas, rodillas ni pies, ni doblará su cuerpo en una posición 'anormal' (fuera de su cilindro), ni incurrirá en juego brusco o violento.

Penalización. Se anotará una falta personal al infractor.

- Si se comete la falta sobre un jugador que no está en acción de tiro:
  - El juego se reanudará mediante un saque del equipo no infractor en el punto más cercano a la infracción.
  - Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo se tirará un tiro libre cada falta recibida a continuación de la penalización.
  - En los partidos a 12 minutos cuando un equipo llegue a la 5ª falta se tirará un tiro libre cada vez que se produzca una falta.
  - En los partidos a 20 minutos cuando un equipo llegue a la 8ª falta se tirará un tiro libre cada vez que se produzca una falta.
- Si se comete la falta sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:
  - Si el lanzamiento desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre.
  - Si el lanzamiento desde la zona de 1 puntos no se convierte, se concederá 1 tiros libres.
  - Si el lanzamiento desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
- Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del período o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán 1 o 2 tiros libres.

Artículo 14. Falta técnica.

Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu y propósito de esta regla.

Si se descubre una infracción una vez que el balón esté vivo, se detendrá el juego y se sancionará una falta técnica. La penalización se administrará como si la falta técnica

hubiera ocurrido en el momento de sancionarla. Será válido todo lo que haya ocurrido en el intervalo transcurrido entre la infracción y la detención del juego.

Una falta técnica es una falta de jugador que no implica contacto y es de carácter conductual, que incluye, pero no se limita a:

- Hacer caso omiso a las advertencias de los árbitros.
- Tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o miembros del banco de equipo.
- Dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar a un adversario o impedir su visión agitando las manos cerca de sus ojos.
- El excesivo movimiento de los codos.
- Retrasar el juego tocando el balón después de que el balón atraviese la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Dejarse caer para simular una falta.

Una falta técnica del personal de banco del equipo es una falta por dirigirse o tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter procedimental o administrativo.

Un jugador/entrenador será descalificado durante el resto del partido cuando sea sancionado con 2 faltas técnicas.

Si la falta técnica la comete:

- Un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.
- El personal de banco del equipo, se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

Se concederá 1 tiro libre a los adversarios, seguidos de un saque de banda.

Artículo 15. Falta antideportiva.

Una falta antideportiva es una falta de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro:

- No es un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- Es un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar el balón.
- Es un contacto de un defensor sobre un adversario, por la espalda o lateralmente, en un intento de impedir un contra-ataque y no hay ningún adversario entre el atacante y la canasta.

Se anotará una falta antideportiva al infractor.

El número de tiros libres será el siguiente:

- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro, se concederán 1 tiro libre y a continuación saque de banda.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, la canasta, si entra, será válida y se concederá 1 tiro libre adicional y a continuación saque de banda.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro que no logra encestar, se concederá 1 tiro libre.

Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando cometa 2 faltas antideportivas.

Artículo 16. Falta descalificante.

Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante de un jugador o del personal de banco del equipo.

Un entrenador que ha sido sancionado con una falta descalificante será sustituido por el entrenador ayudante que figure en el acta. Si no se ha inscrito a ningún entrenador ayudante, lo sustituirá el capitán (CAP).

Se concederá 1 tiro libre:

- A cualquier adversario, designado por su entrenador, en caso de tratarse de una falta que no implique contacto seguido de saque de banda.
- Al jugador objeto de la falta en caso de faltas de contacto, seguido de saque de banda.

Artículo 17. Número de faltas permitidas por jugador.

Los jugadores serán eliminados al cometer su 3ª falta personal en los partidos a 12 min. Y su 5ª falta personal en los partidos a 20 min.

El juego puede continuar hasta que uno de los equipos se quede con un solo jugador.

Artículo 18. Número de faltas por equipo.

En los partidos a 12 minutos cuando un equipo llegue a la 5ª falta se tirará un tiro libre cada vez que se produzca una falta.

En los partidos a 20 minutos cuando un equipo llegue a la 8ª falta se tirará un tiro libre cada vez que se produzca una falta.

Artículo 19. Faltas ofensivas.

No se otorgarán tiros libres después de una falta ofensiva.

Artículo 20. Tiros libres.

Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga 1 punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.

Cuando se señala una falta personal el tiro libre se concederán del siguiente modo:

- El jugador objeto de la falta será el que los lance.
- Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o tiros libres antes de abandonar el juego.
- Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto lanzará el tiro o tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo designado por su entrenador.
- Cuando se señala una falta técnica, cualquier jugador del equipo adversario designado por su entrenador podrá lanzar los tiros libres.

El lanzador de los tiros libres:

- Ocupará una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- Podrá utilizar cualquier método para efectuar el tiro libre pero deberá conseguir que el balón entre en la canasta por su parte superior o que toque el aro.
- Soltará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
- No pisará la línea de tiros libres ni entrará en la zona restringida hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.

- No amagará el tiro libre.

Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas, cuya profundidad es de 1 metro. Durante los tiros libres, estos jugadores:

- No ocuparán posiciones del pasillo de tiros libres a las que no tengan derecho.
- No entrarán en la zona restringida, en la zona neutral ni abandonarán su posición en el pasillo de tiros libres hasta que el balón haya abandonado las manos del lanzador.
- No desconcertarán al lanzador con sus acciones.

Los jugadores que no están situados en el pasillo de tiros libres permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de 2 puntos hasta que concluya el tiro libre.

Durante uno o varios tiros libres que sean seguidos de otra(s) serie(s) de tiros libres o de un saque, todos los jugadores permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de 2 puntos.

Después de un tiro libre habrá lucha por el rebote.

Artículo 21. Árbitros.

Existirá como mínimo:

- 1 árbitro de cancha.
- 1 anotador de mesa.
- 1 cronometrador de mesa.

Artículo 22. Duración de los partidos.

En la fase de grupos, que se celebrará el partido lo ganará el equipo que llegue a 15 puntos. Si al finalizar el tiempo reglamentario, que será en esta fase de 12 minutos, ninguno hubiera alcanzado esa puntuación, ganará el equipo con mayor puntuación.

El juego en la fase final lo ganará el equipo que llegue a 21 puntos. Si al finalizar el tiempo reglamentario (20 min) nadie hubiera alcanzado esa puntuación, ganará el equipo con mayor puntuación.

En caso de que el partido finalice en empate, ganará el primer equipo que haga 3 puntos con diferencia de 2.

El tiempo se disputa a reloj corrido a excepción de los 2 últimos minutos que será a reloj parado. El reloj se detendrá durante situaciones de tiros libres, lesión o cuando el árbitro

lo considere. El reloj se reiniciará después de que se haya completado el intercambio de balón (tan pronto el balón esté en las manos del equipo ofensivo).

Artículo 23. Tiempos muertos.

En los partidos a 12 min. Cada equipo puede pedir un tiempo muerto que tendrá una duración de 1 minuto.

En los partidos a 20 minutos cada equipo podrá pedir 2 tiempos muertos de 1 minuto.

Artículo 24. Cambios.

Durante el transcurso del partido se pueden cambiar los jugadores siempre que se quiera, eso sí sólo puede haber 3 jugadores en la cancha compitiendo.

Los árbitros sancionarán con falta técnica si se incumple esta norma.

Artículo 25. Penalizaciones.

Los equipos que se retrasen más de 5 minutos de la hora de comienzo del encuentro sin motivo justificado serán penalizados con menos 3 puntos.

Si algún miembro de la organización observa un comportamiento antideportivo en uno o varios jugadores de un equipo, o bien en los acompañantes de este mismo equipo, influyendo en el lógico transcurrir del juego, podrán ser eliminados de la competición

Sobre la cancha del pabellón, solamente tendrán acceso los jugadores o delegados (2) de cada municipio.

Artículo 26. Período de inscripción.

El periodo de inscripciones finalizará el domingo **12 de marzo de 2023**. Fuera del período de inscripción no se admitirá a ningún equipo.

Artículo 27. Equipos participantes.

- En el torneo participaran ocho equipos.
- Los pueblos participantes en los juegos podrán presentar un máximo de 2 equipos cada uno, el primero y obligatorio denominado "A" y el segundo "B" este opcional.
- El campeonato quedará compuesto por los siete equipos que corresponden a cada uno de los pueblos participantes y denominados como equipo "A" y el octavo participante saldrá de un sorteo que se realizara entre los equipos presentados como "B". El sorteo se realizará el **lunes día 13 de marzo de 2023**.
- Si ninguno de los pueblos participantes formara un segundo equipo o denominado "B" y hubiera personas sueltas que quisieran competir de los

diferentes pueblos que participan en el torneo, ese octavo equipo se formaría con una selección de todos ellos, siempre por orden de inscripción hasta llegar a los seis participantes que componen un equipo.

Artículo 28. Sorteo y condicionantes.

El sorteo se realizará en la localidad de Lagartera el **lunes 13 de marzo de 2023** a las **20:00h** en la casa de la cultura.

- **Categoría Absoluta:** los 8 equipos inscritos se repartirán en 2 Grupos.
  - Grupo A con 4 equipos.
  - Grupo B con 4 equipos.

Artículo 29. Fecha y lugar del torneo de Basket 3x3.

Se disputará **el 17, 18 y 19 de marzo de 2023** en el pabellón municipal de Lagartera.

Artículo 30. Cambios de horarios y partidos.

Una vez realizado el sorteo de partidos y horarios no se aceptará ningun cambio.

Artículo 31. Desarrollo del torneo.

- **Categoría Absoluta.**
  - Fase de Grupos.
    - ✓ Jugarán todos contra todos dentro del mismo.
    - ✓ Los partidos se disputarán a 15 puntos o a 12 minutos.
    - ✓ Se clasifican todos los equipos para disputar los cuartos de final.
  - Cuartos de final.
    - ✓ Los partidos se disputarán a 21 puntos o a 20 minutos.
    - ✓ El equipo ganador se clasifica para semifinales y el perdedor va a la lucha por el 5º al 8º puesto.
  - Lucha 5º al 8º puesto.
    - ✓ Los partidos se disputarán a 15 puntos o a 12 minutos.
    - ✓ El equipo ganador se clasifica a la lucha por el 5º al 6º puesto y el perdedor va a la lucha por el 7º al 8º puesto.

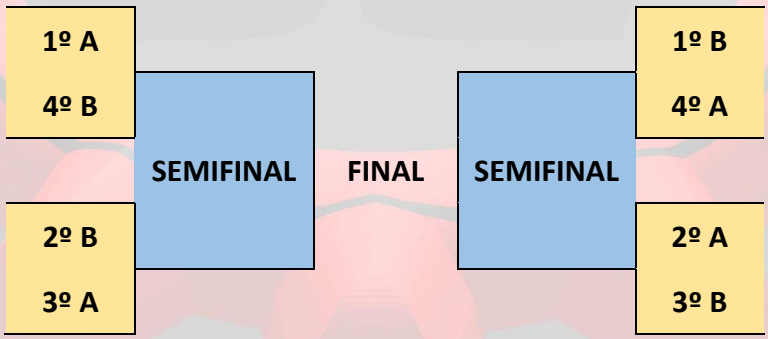
- Semifinales.
  - ✓ Los partidos se disputarán a 21 puntos o a 20 minutos.
  - ✓ El equipo ganador se clasifica para la Gran Final y el perdedor va a la lucha por el 3º y 4º puesto.
- 3º y 4º puesto. Gran Final.
  - ✓ Los partidos se disputarán a 21 puntos o a 20 minutos.

Artículo 32. Cuadro de torneo.

- **Fase de Grupos**

GRUPO A	GRUPO B
A1	B1
A2	B2
A3	B3
A4	B4

- **Fase Final**



Artículo 33. Premios.

Los 3 primeros equipos clasificados ganarán medallas de Oro, Plata y Bronce respectivamente; las cuales serán entregadas el **sábado 17 de junio de 2023** en la Ceremonia de Clausura en Herreruela de Oropesa.