

REGLAMENTO 3X3 STREETBALL LUCENTUM

1. Terreno de juego y balón.
El partido se jugará en una cancha de baloncesto 3x3 con 1 canasta.
Los encuentros se disputarán con el balón oficial: talla 5 para mini, talla 6 para categoría femenina y talla 7 para la categoría masculina.
2. Equipos.
 - I. Cada equipo estará formado por 4 jugadores (3 jugadores en cancha y 1 sustituto).
 - II. No se permiten entrenadores en el terreno de juego ni la dirección a distancia desde la grada.
3. Arbitraje del partido.
 - I. Cada encuentro se jugará con auto-arbitraje.
 - II. Existirá la figura del moderador en cada partido. Controlará el tiempo de partido y el tanteo. En caso de conflicto y/o desacuerdo entre los equipos durante el transcurso del encuentro, decidirá sobre cómo resolver la situación.
 - III. En cualquier caso el moderador y/o la organización tendrán pleno poder y autoridad para tomar decisiones en cualquier punto no específicamente cubierto en el reglamento del torneo.
4. Comienzo del partido.
 - I. Ambos equipos deberán calentar en la pista de calentamiento, no se podrá calentar en las pistas de juego.
 - II. Un lanzamiento de moneda determinará qué equipo obtiene la primera posesión de balón. El equipo que gane el lanzamiento de moneda puede elegir para tener la posesión del balón al principio del partido o al principio de una posible prórroga.
 - III. El partido debe comenzar con tres jugadores de cada equipo en el terreno de juego.
5. Puntuación.
 - I. Por cada lanzamiento dentro de la línea de triple se concederá 1 punto.
 - II. Por cada lanzamiento detrás de la línea de triple se concederá 2 puntos.
 - III. Por cada lanzamiento de tiro libre se concederá 1 punto.
 - IV. En caso de lanzamiento sin haber "limpiado" el balón, la canasta no se concederá.
6. Tiempo de juego/Ganador de un partido.
 - I. El tiempo de partido será de 8 minutos en los partidos clasificatorios. En semifinales y final, el encuentro durará 10 minutos. El balón se detendrá en situaciones de balón muerto y tiros libres.
 - II. El reloj se reiniciará una vez se haya completado el Check-ball.
 - III. Sin embargo, el primer equipo que anote 15 puntos o más (21 en semifinales y finales) gana el partido si ello ocurre antes del final del tiempo de juego regular.
 - IV. Si el tanteo está empatado al final del tiempo de juego, se jugará una prórroga. Habrá un intervalo de 1 minutos antes de que comience la prórroga. El primer equipo que anote 2 puntos en la prórroga gana el partido.
 - V. Los equipos tendrán 12 segundos de posesión por ataque, siguiendo la normativa

de los 24 segundos FIBA. El moderador avisará a los equipos cuando queden 5 segundos de posesión.

- VI. Un equipo perderá el partido por incomparecencia si en la hora programada de inicio el equipo no está presente en el terreno de juego con 3 jugadores preparados para jugar.

7. Faltas/Tiros libres.

- I. Un equipo se encuentra en una situación de penalización después de haber cometido 6 faltas.
- II. Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:
 - a. Si el lanzamiento entra en la canasta, será válido y se concederá además 1 tiro libre adicional. A partir de la 7ª falta de equipo, se concederán 2 tiros libres adicionales.
 - b. Si el lanzamiento no se convierte, se concederá un tiro libre.
 - c. Si el lanzamiento desde fuera de la línea de triple no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
- III. Las faltas de equipo 7ª, 8ª y 9ª siempre serán penalizadas con 2 tiros libres. La 10ª falta de equipo y posteriores serán penalizadas con 2 tiros libres y posesión de balón.

8. Cómo se juega el balón.

- I. Tras cada canasta o último tiro libre convertido:
 - Un jugador del equipo que no ha anotado reanudará el partido botando o pasando el balón desde dentro del campo directamente debajo de la canasta (no desde la línea de fondo) hacia un lugar dentro del terreno de juego, por detrás de la línea de triple.
- II. Tras cada canasta de campo fallada o tiro libre fallado:
 - Si el equipo atacante consigue el rebote, puede continuar intentando anotar sin llevar el balón detrás de la línea de triple.
 - Si el equipo defensor obtiene el rebote, debe llevar el balón detrás de la línea de triple (pasándolo o botándolo).
- III. Si el equipo defensor roba el balón debe llevarlo detrás de la línea de triple (pasándolo o botándolo)
- IV. La posesión de balón tras una situación de balón muerto comenzará con un check-ball.
- V. Se considera que un jugador está fuera de la línea de triple cuando NINGUNO de sus pies se encuentra dentro de la línea de triple ni lo pisa.
- VI. En caso de una situación de "lucha" se concederá el balón al equipo defensor. El reloj de posesión se reiniciará a 21 segundos.

9. El Stalling (evitar jugar activamente, sin intención de anotar) será una violación.

10. Sustituciones.

- I. Ambos equipos pueden realizar sustituciones cuando el balón pase a estar muerto y el reloj de partido esté parado, antes del check-ball o de un tiro libre.
- II. El sustituto puede entrar al partido sin previo aviso al moderador.
- III. Las sustituciones pueden realizarse solamente detrás de la línea de fondo.

11. Tiempos muertos.

- I. Cada equipo dispone de un tiempo muerto. Cualquier jugador o sustituto puede solicitarlo.
- II. Cada tiempo muerto durará 30 segundos.

12. Reglas de clasificación.

En caso de empate, los pasos para deshacerlos se aplicarán en el orden siguiente:

- a. Mayor número de victorias.
- b. Comparación cara a cara si se ha dado.
- c. Número de puntos anotados.

13. Descalificación de jugadores.

- I. Quedará descalificado del partido todo jugador que cometa 5 faltas durante el encuentro.
- II. La organización descalificará al/los jugador(es) implicado(s) por actos de violencia, agresión verbal o física, grave interferencia en los resultados del partido y cualquier otra situación que quede fuera de la ley.