

CAMPEONATO BASKET ASTE NAGUSIA 3x3 (Reglamento FIBA)

1. EQUIPOS Y EQUIPACIONES

- LA COMPOSICIÓN de los equipos deberá permanecer **INALTERABLE** durante todo el torneo.
- Cualquier variación deberá ser comunicada a la organización para su conocimiento.
- Se recomienda llevar 2 equipaciones para evitar coincidencias con equipos rivales. **NO HAY PETOS.**

2. REGLAS DE JUEGO

2.1. Valor de las canastas:

- El valor de las canastas será: 1 punto dentro del triple, 2 puntos desde fuera del triple.

2.2. Comienzo y final del partido

- La primera posesión será a sorteo. El ganador del sorteo elegirá si quieren sacar al comenzar el partido o sacar en la prórroga (en caso de que hubiese).
- El partido finaliza cuando se cumpla una de las 2 condiciones: 12 minutos o 21 puntos.
- El tiempo NO se detendrá.
- Las posesiones duran 12 segundos.
- En caso de acabar el partido en empate, se jugará una prórroga que finalizará cuando uno de los dos equipos consiga dos puntos.

2.3. Check-ball

- El check-ball consiste en entregar la posesión del balón a un jugador del equipo que tiene que atacar después de una situación de balón muerto.
- El jugador ofensivo que vaya a obtener el control del balón tiene que estar fuera del triple, enfrente del aro. El jugador defensivo que entrega el balón lo entregará a la mano o con un bote y deberá dejar una distancia razonable de 1 metro aproximadamente.
- El primer check-ball del tiempo regular y de la prórroga lo administrará el árbitro.
- Todos los saques se realizarán desde la zona frontal y fuera del triple mediante un check ball.

2.4. Cambios

- Se pueden realizar cambios en situaciones de balón muerto antes de un check-ball o tiro libre.
- No hay que solicitar el cambio.

2.5. Cómo jugar el balón

- **DESPUES DE CANASTA, un jugador del equipo que no ha anotado comienza un nuevo ataque botando o pasando el balón. El equipo que defiende no puede presionar cuando el atacante está en el semicírculo.**
- Un jugador se considera que está fuera del triple cuando ninguno de sus pies está dentro o pisando la línea de triple.
- Tras un intento de tiro fallado o tiro libre, si un jugador ofensivo coge el rebote puede volver a tirar sin aclarar el balón. Si el rebote lo coge un jugador defensivo, deberá salir del triple para volver a tirar.
- Si el equipo defensivo roba o tapona el balón, tiene que salir del triple para poder jugar.
- Todas las posesiones que comiencen tras una situación de balón muerto deben comenzar con un check-ball desde el frontal de la pista y fuera del triple.
- En situaciones de lucha, el juego se reanuda con un check-ball del último equipo defensor.
- Si un jugador anota un tiro sin haber aclarado el balón, se considerará una violación y la canasta no valdrá. El balón se pondrá en juego con un check-ball del equipo que defendía.

3. **FALTAS**

- Un equipo estará en situación de bonus tras cometer 6 faltas.
- Los jugadores no son expulsados por acumulación de faltas.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, el jugador será recompensado de la siguiente manera:
 - Si el tiro entra, la canasta cuenta y se otorga un tiro libre adicional. Se otorgarán 2 tiros libres adicionales a partir de la 7ª falta de equipo.
 - Si el tiro desde dentro del triple no se anota, 1 tiro libre. 2 tiros libres a partir de la 7ª falta de equipo.
 - Si el tiro se ha intentado desde fuera del triple, 2 tiros libres.
- Las faltas antideportivas y descalificantes cuentan como 2 faltas de equipo. La **primera** falta antideportiva de un jugador se sancionará con 2 tiros libres, pero no con la posesión del balón. Cualquier falta descalificante se sancionará con 2 tiros libres y posesión del balón.
- Las faltas de equipo 7, 8 y 9 siempre se penalizan con 2 tiros libres.
- La 10ª falta de equipo y las siguientes se penalizarán con 2 tiros libres y check-ball.

Campo y balón	Medio campo, Balón talla 5 / 6 / 7
Equipos	3-4-5 jugadorxs
Posesión	Se hará "piedra, papel o tijera". El ganador decide si tiene la primera posesión del tiempo regular o de la prórroga. Las posesiones durante el partido son a 12 segundos.
Puntuación	1 punto dentro del triple y 2 fuera del triple
Duración del partido y límite de puntos	12 minutos o 21 puntos
Prórroga	Primer equipo en anotar 2 puntos
Tiros libres tras falta de tiro	1 tiro libre 2 tiros libres si se comete la falta fuera del triple
Saques	Todos los saques se efectuarán desde la zona frontal fuera del triple con un check-ball
Límite de faltas por equipo (Bonus)	6 faltas
Sanción faltas 7, 8 y 9 de equipo	2 tiros libres
Sanción falta 10 de equipo y en adelante	2 tiros libres + posesión
Sanción falta técnica	1 tiro libre, no cambia la posesión
Sanción por falta antideportiva	2 tiros libres, no cambia la posesión (excepto en faltas de equipo a partir de la 10ª) Cuenta como 2 faltas de equipo
Sanción falta descalificante	2 tiros libres + posesión Cuenta como 2 faltas de equipo
Posesión tras canasta	Después de encestar, el equipo que ha recibido la canasta pone en balón en juego, botando o pasando, hasta salir del triple. El equipo que defiende no puede presionar cuando el atacante está en el semicírculo de no-carga.
Posesión tras balón muerto	Check-ball
Posesión tras rebote defensivo o robo	El balón tiene que salir fuera del triple para poder atacar (aclarado)
Posesión tras lucha	Posesión para la defensa
Cambios	En situaciones de balón muerto, antes de un check-ball El sustituto puede entrar en el campo sin necesidad de avisar a los árbitros