

BASES DE COMPETICIÓN – BALONCESTO 3x3

FASE REGULAR

1. 4 Jornadas en sistema concentración todos contra todos.
2. Se jugará en la pista lateral, a reloj corrido.
3. Todos los equipos que se mantengan en competición al final de la fase regular pasan a la fase de eliminatorias.
4. Si por causas de fuerza mayor no imputables a los participantes, los equipos hubieran disputado diferente número de partidos, la clasificación se establecerá por el coeficiente puntos obtenidos/partidos jugados.
5. Si la clasificación hubiera de configurarse por el coeficiente puntos obtenidos/partidos jugados, se establece un porcentaje mínimo del 50 % de partidos jugados.
6. Si se produjesen bajas de equipos por retirada o descalificación, se anularán todos los partidos de los equipos que no finalicen la fase regular.
7. Si por cualquier incidencia no se hubiese podido finalizar la fase regular a fecha 19-02-2025, se dará por definitiva la clasificación vigente en ese momento.
8. Los empates entre dos equipos se dirimirán por:
 - a) Basketaverage particular
 - b) Basketaverage general
 - c) Sorteo
9. Los empates entre tres o más equipo se dirimirán por:
 - a) Mayor número de puntos obtenidos en los enfrentamientos de los equipos implicados.
 - b) Basketaverage general en los enfrentamientos de los equipos implicados.
 - c) Si por causas de fuerza mayor no imputables a los participantes, los equipos empatados no se hubieran enfrentado entre sí, basketaverage general de la fase regular.
 - d) Sorteo

FASE DE ELIMINATORIAS

1. Semifinales
 - a) Partido único.
 - b) 10 minutos a reloj **parado**, con marcador electrónico.
 - c) En caso de empate. sucesivas prórrogas de 3 minutos a reloj parado.
2. Final
 - a) Partido único.
 - b) 10 minutos a reloj **parado**, con marcador electrónico.
 - c) En caso de empate, sucesivas prórrogas de 3 minutos a reloj parado.

NORMATIVA ESPECÍFICA EN EL ANEXO SUBSIGUIENTE



TROFEO RECTOR UEx – CÁCERES

ANEXO

NORMATIVA ESPECÍFICA BALONCESTO 3x3

1. Cada equipo estará compuesto por un mínimo de tres jugadores y un máximo de cinco.
2. Se podrá iniciar el partido con un mínimo de dos jugadores.
3. El equipo **LOCAL** vestirá de color **CLARO HOMOGÉNEO** y el equipo **VISITANTE** de color **OSCURO HOMOGÉNEO**. Ambos equipos están obligados a disponer de las **DOS EQUIPACIONES** en todos los partidos.
4. Si en el transcurso del juego un equipo quedara con un solo jugador en cancha, pierde por inferioridad, reflejándose en el tanteo 21 puntos para el equipo vencedor y manteniéndose en el tanteo los puntos conseguidos por el equipo descalificado.
5. La primera posesión se sorteará.
6. El tiempo de posesión para el ataque será de 12 segundos. El auxiliar de mesa avisará a falta de 3 segundos para la conclusión.
7. Las canastas obtenidas desde dentro de los 6,75 m tienen un valor de 1 punto y desde fuera de los 6,75 m un valor de 2 puntos. Los tiros libres valen 1 punto, si la falta se cometió dentro de los 6,75 m y valen 2 puntos, si se cometió fuera de los 6,75 m.
8. Tras canasta cambia la posesión, sacándose desde el lado contrario a la canasta y fuera de la línea de 6,75.
9. Tras rebote defensivo o cambio de posesión, el balón debe salir de la línea de 6,75 para iniciar el ataque.
10. La lucha originará el cambio de posesión para el equipo defensor.
11. Las faltas se sancionan siguiendo el reglamento FIBA de competiciones 5x5.
12. Las faltas se sacarán del lado contrario a la canasta y fuera de la línea de 6,75, salvo que sean de tiros libres.
13. Un equipo entra en bonus cuando comete 6 faltas.
14. El jugador que cometa 4 faltas será descalificado.
15. El jugador que cometa 2 faltas antideportivas será descalificado.
16. El encuentro finaliza cuando uno de los equipos anota 21 puntos o se agotan los 15 minutos reglamentarios, a reloj corrido.
17. Gana el equipo que antes llegue a 21 puntos o vaya por delante al finalizar los 15 minutos reglamentarios.
18. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por partido.
19. En caso de empate, una vez finalizado el tiempo, se lanzarán 3 tiros libres por parte de cada equipo (un tiro por jugador), ganando el equipo que más anote. En caso de persistir el empate, se continuarán lanzando tiros libres hasta que uno falle. Los tiros libres no suman puntos en el marcador final. El equipo ganador en los tiros libres se suma un punto al tanteo con el que finalizaron los 15 minutos reglamentarios.
20. En caso de desempate con tiros libres no podrán lanzar jugadores descalificados durante el partido. El número de lanzadores será el mismo para ambos equipos. Ejemplo: si en un equipo de 4 componentes, 2 están descalificados al final del tiempo, el otro equipo escoge sólo a dos tiradores para afrontar el desempate.
21. Los jugadores deberán prestar la colaboración necesaria para que prevalezca el juego limpio y la deportividad: “Somos aficionados al baloncesto, no profesionales”.