

## REGULAMENTO TORNEO 3X3 TOUR TALENTO LUGO 2023

### 1. Equipos.

Cada equipo estará formado, como máximo, por 4 xogadores (3 xogadores na cancha e 1 sustituto), e como mínimo, por 3 xogadores (3 xogadores na cancha).

### 2. Equipacións.

Cada equipo deberá de dispoñer de dúas equipacións propias, unha de cor escura e outra de cor clara, para a súa participación nos encontros do torneo. A elección da cor da equipación correspondente en cada encontro será decisión do árbitro asignado ao citado encontro.

### 3. Árbitros do partido.

O equipo arbitral estará composto por 1 árbitro, 1 oficial de mesa e un Supervisor Deportivo.

### 4. Comezo do partido.

Un lanzamento de moeda determinará qué equipo obtén a primeira posesión de balón. O equipo que gañe o lanzamento de moeda pode elixir para ter a posesión do balón ó comezo do encontro ou ó comezo dunha posible prórroga.

O encontro debe comezar con tres xogadores de cada equipo no terreo de xogo.

### 5. Puntuación.

Para cada lanzamento dentro do arco (área de tiro do campo de 1 punto) concederáse un 1 punto.

Para cada lanzamento detrás da línea de tripla (área de tiro do campo de 2 puntos) concederáse 2 puntos. Para cada tiro libre anotado concederáse 1 punto.

### 6. Tempo de Xogo/ Gañador do Partido.

O tempo de xogo regular será un cuarto de 10 minutos corridos. O reloxo deterase nas situacións de balón morto, tiros libres e despois de canastra durante o último minuto. No último minuto, nas situacións de balón morto e nos tiros libres, o reloxo reiniciarase unha vez que se complete o check-ball (tan pronto como chegue ás mans do xogador atacante).

O primeiro equipo que anote 21 puntos ou máis gaña o encontro se isto ocorre antes do fin do tempo regulamentado (10 minutos). Se o tanteo está empatado ao final do tempo de xogo, resolverase mediante o lanzamento de tiros libres. Lanzarase 1 tiro libre de xeito alterno por cada membro dos dous equipos, o primeiro equipo que na súa rolda de tiro sexa quen de anotar e o conxunto rival non anote será o gañador do encontro.

Un equipo perderá o encontro por incomparecencia se na hora programada de inicio non está presente no terreo de xogo con 3 xogadores preparados para xogar. No caso de incomparecencia, o resultado do encontro rexistrárase como 15 a 0 en contra do equipo que non se presentou.

### 7. Faltas/Tiros libres.

Un equipo encontrase nunha situación de penalización despois de cometer 6 faltas. Os xogadores non serán excluídos en base ó número de faltas persoais.

As faltas antideportivas e descalificantes contarán como 2 faltas a efectos das faltas de equipo. A primeira falta antideportiva dun xogador penalizarase con 2 tiros libres, pero sen a posesión do balón. Tódalas faltas descalificantes (incluída a segunda falta antideportiva dun xogador) penalizaranse sempre con 2

As faltas de equipo 7ª, 8ª y 9ª sempre serán penalizadas con 2 tiros libres. A 10ª falta de equipo e calquera falta de equipo posterior serán penalizadas con 2 tiros libres e posesión de balón.

Todalas faltas técnicas serán sempre penalizadas con 1 tiro libre. O tiro libre administrarase inmediatamente. Despois do tiro libre, se o partido se reanuda mediante un check-ball, administrarase polo equipo que tiña o control do balón ou tiña dereito ó balón cando se sancionou a falta técnica. O partido reanudarase como se indica a continuación:

- Se a falta técnica foi cometida por un defensor, o reloxo de lanzamento para os opoñentes reiniciarase a 12 segundos.
- Se a falta técnica foi cometida por un atacante, o reloxo de lanzamento para ese equipo continuará dende o momento no que foi detido.

## **8. Cómo se xoga o balón.**

Tras cada canastra de campo ou último tiro libre convertido (excepto aqueles seguidos de posesión de balón), o equipo atacante deberá sacar o balón fora do arco de 2 puntos, e dende a zona central, facer un "check ball" co defensor.

Logo de cada canastra de campo fallada ou último tiro libre fallado (excepto aqueles seguidos de posesión de balón):

- Se o equipo atacante consegue o rebote do balón, pode continuar tentando anotar sen levar o balón por tras do arco.
- Se o equipo defensor obtén o rebote do balón, debe levar o balón por tras do arco (pasando ou regateando) de 2 puntos.

Se o equipo defensor rouba ou tapon a balón, debe levalo por tras do arco (pasando ou regateando). A posesión de balón outorgada a calquera dos equipos tras calquera situación de balón morto comezará cun check-ball, é dicir, cun intercambio do balón (entre o xogador defensor e o atacante) por tras do arco na parte superior do terreo de xogo. Considerase que un xogador está "por tras do arco" cando ningún dos seus pes está dentro do arco nin o pisa. No caso dunha situación de salto, concederase o balón ó equipo defensor. O reloxo de lanzamento reiniciarase a 15 segundos.

## **9. Stalling ou evitar xogar activamente.**

Stalling ou evitar xogar activamente (é dicir, sen tentar anotar) será unha violación. Se o terreo de xogo está equipado cun reloxo de lanzamento, un equipo deberá tentar un tiro en 15 segundos. A conta comezará tan pronto como o balón se encontre nas mans do xogador atacante (logo do cambio co defensor ou logo dun cesto convertido, despois do check ball).

Nota: Se o terreo de xogo non está equipado cun reloxo de lanzamento e un equipo non tenta de maneira suficiente atacar a canastra, o árbitro avisará ó equipo atacante contando públicamente os últimos 5 segundos.

## **10. Sustituicións.**

Ambos equipos poden facer sustituicións cando o balón pase a estar morto, antes do check-ball, despois de canasta ou antes dun tiro libre. O sustituto pode entrar ó partido sen previo aviso ós árbitros ou oficiais de mesa. As sustituicións poden realizarse soamente por tras da línea de fondo e non requiren ningunha acción dos árbitros ou oficiais de mesa

### **11. Tempos mortos.**

Cada equipo dispón de 1 tempo morto. Calquer xogador ou sustituto pode solicitar o tempo morto nunha situación de balón morto antes dun check-ball ou despois de canasta ou tiro libre.

Tódolos tempos mortos terán unha duración de 45 segundos.

### **12. Descalificación.**

Calquer xogador que cometa 2 faltas antideportivas (non aplicable ás faltas técnicas) será descalificado do partido e pode ser descalificado do evento polo organizador. Independente deso, **o organizador descalificará ó/ós xogador(es) implicado(s) do evento por actos de violencia, agresión verbal ou física, ou grave interferencia nos resultados do partido. El organizador tamén pode descalificar a todo o equipo do evento dependendo da contribución dos outros membros do equipo (tamén pola súa inacción) ó comportamento mencionado anteriormente.**

