



## REGULAMENTO III EDICIÓN LIGA SENIOR 3X3 FUNDACIÓN BREGÁN

---

### **1. Equipos**

Cada equipo estará formado, como máximo, por **6 xogadores** (3 xogadores en cancha e 3 substitutos), e como mínimo, por **4 xogadores** (3 xogadores en cancha e 1 substituto). Nota: Non se permiten adestradores no terreo de xogo (incluíndo as cadeiras para os substitutos) nin/ou a dirección a distancia desde a bancada.

### **2. Árbitros do partido**

O equipo arbitral do partido estará composto por **1 árbitro e 1 oficial de mesa**.

### **3. Comezo do partido**

**3.1.** Ambos os equipos deberán quentar nas canastras portátiles antes de cada partido (exceptuando para o primeiro partido, que poderán quentar nas canastras de xogo). Á hora prevista para o partido, os equipos xa deberán estar listos para empezar.

**3.2.** Un lanzamento de moeda determinará que equipo obtén a primeira posesión de balón. O equipo que gañe o lanzamento de moeda pode elixir para ter a posesión do balón ao principio do partido ou ao principio dunha posible prórroga.

**3.3.** O partido debe comezar con tres xogadores de cada equipo no terreo de xogo.

**3.4.** O comezo do partido atrasarase un máximo de 5 minutos. Se os xogadores ausentes chegan ao terreo de xogo listos para xogar antes de que transcorran 5 minutos, o partido comezará inmediatamente. Se os xogadores ausentes non chegaron ao terreo de xogo listos para xogar antes de que transcorresen 5 minutos, o partido será dado por gañado ao equipo que se estea preparado para xogar.

### **4. Puntuación**

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

**4.2.** Para cada lanzamento detrás do arco (área de tiro de campo de 2 puntos) concederáse 2 puntos.

**4.3.** Para cada tiro libre anotado concederáse 1 punto.

**Situación:** En todas as situacións nas que un equipo defensor estableza o control do balón e anote unha canastra sen aclarar o balón (saír da liña de 3 puntos), a canastra cancelarase xa que o equipo non aclarou o balón antes do intento de lanzamento. Isto incluírá os palmeos dirixidos e as canastras inmediatas tras rebote (*put-back baskets*). En todas as situacións nas que un equipo defensor palmee un rebote defensivo dentro da canastra sen controlar o balón ou desvía un pase ou palmea un caneo directamente cara á canastra, o cesto será válido e a canastra anotarase ao

último xogador atacante con control de balón. Se esta desviación ou palmeo ocorre na área de tiro de campo de 1 punto, a canastra concedida será de 1 punto. Se esta desviación ou palmeo ocorre na área de tiro de campo de 2 puntos, a canastra concedida será de 2 puntos.

## **5. Tempo de Xogo / Gañador de un Partido**

**5.1.** O tempo de xogo regular será **un cuarto de 10 minutos corridos**. O reloxo só deterase en situacións de balón morto e nos tiros libres. Nas situacións de balón morto e nos tiros libres, o reloxo reiniciarase unha vez que se completou o check-ball (tan pronto como estea na/s man/s do xogador do equipo atacante).

**5.2.** Con todo, o primeiro equipo que anote **21 puntos ou máis** gaña o partido se iso ocorre antes do final do tempo de xogo regular (10 minutos). Esta regra de “morte súbita” aplícase só ao tempo de xogo regular (non nunha posible prórroga).

**5.3.** Se o tanteo está empatado ao final do tempo de xogo, xogarase unha prórroga. Haberá un intervalo de 2 minutos antes de que comece a prórroga. **O primeiro equipo que anote 2 puntos na prórroga gaña o partido.**

**5.4.** Un equipo perderá o partido por incomparecencia se na hora programada de inicio o equipo non está presente no terreo de xogo con 3 xogadores preparados para xogar (esperaranse como máximo 5 minutos). En caso dunha incomparecencia, o resultado do partido rexistrárase cun 15 a 0 en contra do equipo que non se presentou.

**5.5.** Un equipo perderá o partido por inferioridade se abandona o terreo de xogo antes do final do partido ou se todos os xogadores do equipo están lesionados e/o descualificados. No caso dunha situación de inferioridade, o equipo gañador pode optar por manter a súa puntuación ou gañalo por incomparecencia, mentres que a puntuación do equipo que se quedou en inferioridade establécese en 0 en calquera caso.

## **6. Faltas/Tiros libres**

**6.1.** Un equipo atópase nunha situación de penalización despois de cometer **6 faltas**. Os xogadores non serán excluídos en base ao número de faltas persoais.

**6.2.** Se a falta cométese sobre un xogador en acción de tiro, concederase a ese xogador o seguinte número de tiros libres:

- Se o lanzamento desde o terreo de xogo entra na canastra, será válido e concederase ademais 1 tiro libre adicional. A partir da 7ª falta de equipo, concederanse 2 tiros libres adicionais.

- Se o lanzamento desde dentro do arco non se converte, concederase 1 tiro libre. A partir da 7ª falta de equipo, concederanse 2 tiros libres.

- Se o lanzamento desde fóra do arco non se converte, concederanse 2 tiros libres.

**6.3.** 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. Todas as faltas descalificantes (incluída a segunda falta antideportiva dun xogador) penalizaranse sempre con 2 tiros libres e a posesión do balón.

**6.4.** As faltas de equipo 7ª, 8ª e 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**. Esta

condición aplícase tamén ás faltas antideportivas e ás faltas cometidas durante a acción de tiro e anula os puntos 6.2 e 6.3.

**6.5.** Todas as faltas técnicas serán sempre penalizadas con 1 tiro libre. O tiro libre administrarase inmediatamente. Despois do tiro libre, se o partido renóvase mediante un check-ball, administrarase polo equipo que tiña o control do balón ou tiña dereito ao balón cando se sancionou a falta técnica. O partido renovarase como se indica a continuación:

- Se a falta técnica cometeuna un defensor, o reloxo de lanzamento para os opoñentes reiniciarase a 12 segundos.

- Se a falta técnica cometeuna un atacante, o reloxo de lanzamento para ese equipo continuará desde o momento no que foi detido.

Nota: Unha falta de equipo con control de balón (falta ofensiva) non será penalizada con tiros libres.

## **7. Cómo se xoga o balón**

**7.1.** Tras cada canastra de campo ou último tiro libre convertido (excepto aqueles seguidos de posesión de balón):

- Un xogador do equipo que non anotou renovará o partido botando ou pasando o balón desde dentro do campo directamente debaixo da canastra (non desde detrás da liña de fondo) cara a un lugar do terreo de xogo detrás do arco.

- Non se lle permite ao equipo defensor xogar o balón dentro da “área do semicírculo de non-carga” directamente debaixo da canastra.

**7.2.** Tras 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 detrás do arco.

- Se o equipo defensor obtén o rebote do balón, debe levar o balón detrás do arco (pasándoo ou regateando).

**7.3.** Se o equipo defensor rouba ou taponar o balón, debe levalo detrás do arco (pasándoo ou regateando).

**7.4.** A posesión de balón outorgada a calquera dos equipos tras calquera situación de balón morto comezará cun **check-ball**, é dicir, un intercambio do balón (entre o xogador defensor e o atacante) detrás do arco na parte superior do terreo de xogo.

**7.5.** Considérase que un xogador está “detrás do arco” cando ningún dos seus pés está dentro do arco nin o pisa.

**7.6.** En caso dunha situación de salto, concederase o balón ao equipo defensor. O reloxo de lanzamento reiniciarase a 15 segundos.

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

**8.1.** Stalling ou evitar xogar activamente (é dicir, sen tentar anotar) será unha violación.

**8.2.** Se o terreo de xogo está equipado cun reloxo de lanzamento, un equipo debe tentar un tiro en 15 segundos. A conta comezará tan pronto como o balón atópese nas mans do xogador atacante (tras o cambio co defensor ou tras un cesto convertido, debaixo de canastra).

**8.3.** É unha violación se despois de que o balón fose aclarado, un atacante está a botar o balón dentro do arco coas costas ao seu lateral cara á canastra durante máis de 5 segundos.

**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 ao equipo atacante contando publicamente os últimos 5 segundos.

## **9. Substitucións**

**Ambos os equipos poden realizar substitucións cando o balón pase a estar morto e o reloxo de partido estea parado, antes do check-ball ou antes dun tiro libre.** O substituto pode entrar ao partido sen aviso previo/previo aviso aos árbitros ou oficiais de mesa. As substitucións poden realizarse soamente detrás da liña de fondo e non requiren ningunha acción dos árbitros ou oficiais de mesa.

## **10. Tempos mortos**

**10.1.** Cada equipo dispón de 1 tempo morto. Calquera xogador ou substituto pode solicitar o tempo morto nunha situación de balón morto antes dun check-ball ou tiro libre.

**10.2.** Todos os tempos mortos terán unha **duración de 45 segundos**.

## **11. Descalificación**

Calquera xogador que cometa 2 faltas antideportivas (non aplicable ás faltas técnicas) será descalificado do partido e pode ser descalificado do evento polo organizador. **Independente diso, o organizador descalificará ao/aos xogador(é) implicado(s) do evento por actos de violencia, agresión verbal ou física, ou grave interferencia nos resultados do partido.**

O organizador tamén pode descalificar a todo o equipo do evento dependendo da contribución dos outros membros do equipo (tamén pola súa inacción) ao comportamento mencionado anteriormente.