

REGULAMENTO

IV EDICIÓN LIGA SENIOR 3X3 FUNDACIÓN BREOGÁN

1. Equipos

Cada equipo estará formado, como máximo, por 6 xogadorxs (3 en cancha e 3 suplentes), e como mínimo, por 4 (3 xogadores en cancha e 1 substitutx).

Nota: Non se permiten adestradores no terreo de xogo (incluíndo as cadeiras de banco) nin/o a dirección a distancia desde a bancada.

2. Árbitros do partido

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

3. Comezo do partido

3.1. Os equipos poderán quentar nas canastras de xogo antes do inicio dos primeiros partidos. 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 gando ao equipo que se este preparado para xogar.

4. Puntuación

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

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

4.3. Para cada tiro libre anotado concederase 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 dun 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 tenteo 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 rexistrarase 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 checkball, 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. Como 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 noncarga” 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 tapon a 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 lópis.

7.6. En caso dunha situación de salto, concederáse 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 atópease 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-ballo 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 descualificado do evento polo organizador. Máis aló desta circunstancia, 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.