

REGLAMENT DE JOC 3x3 BÀSQUET



Consell de l'Esport
Escolar de Barcelona



"Aquest Reglament serà d'aplicació en totes les activitats organitzades pel CONSELL DE L'ESPORT ESCOLAR DE BARCELONA, i, per tant, hi queden subjectes totes les persones i entitats que participin en l'esmentada organització."



Generalitat
de Catalunya



Ajuntament de
Barcelona



1.1. EQUIPS

Cada equip podrà inscriure a l'acta del partit un màxim de 5 i un mínim de 3 membres per a jugar: 3 jugadors de camp i 2 substituïts.

1.2. SAMARRETES

- Tots els jugadors de cada equip portaran la samarreta del mateix color.
- Les samarretes dels jugadors tindran un número que els identifiqui, ja sigui imprès, o un dorsal facilitat per la organització.
- Els números permesos a les competicions són del 0 al 00 i del 1 al 99.
- En el cas que cada equip disputi el partit amb la seva samarreta:
 - En cas de coincidència de colors, serà **l'equip A** el que canviarà de samarreta o es ficarà el peto.

1.3. TUTORS DE JOC I TAULES

- Per dirigir els partits de la competició regular es designarà 1 tutor de joc.
- Per la fase final de la organització podrà designar 1 o 2 tutors de joc i 1 o 2 auxiliars de taula a cada partit.

1.4. INICI DE PARTIT – SITUACIONS DE SALT ENTRE DOS

- Els dos equips tindran que escalfar fora del terreny de joc, abans de cada partit, per entrar a pista directament per jugar.
- Per iniciar el partit, cal que estiguin presents i en disposició de jugar 3 jugadors a pista.
- A l'inici del partit, el tutor de joc realitzarà un sorteig. L'equip guanyador del sorteig tindrà dret a escollir entre tenir la primera possessió del partit, o disposar de la primera possessió d'un hipotètic període extra.

- Cada cop que hi hagi una pilota retinguda, el servei correspondrà a l'equip defensor. A les situacions de pilota enganxada entre anella i taulell, o falta doble en situació de rebot, s'atorgarà al pilota a l'equip que es trobava defensant l'acció de tir.

1.5. VALOR DE LA CISTELLA I INICI DE JOC

Cada cistella val **1 punt**, excepte aquelles aconseguides des de més enllà de la línia de tres punts, que el seu valor serà de **2 punts**.

Els tirs lliures valen **1 punt**.

1.6. TEMPS DE JOC

- El temps de joc consistirà en un període de 12 minuts, a rellotge corregut.
- El temps de descans entre el final de partit i el període extra serà d'1 minut.
- En cas de que el resultat al final del temps de joc sigui d'empat, es disputarà un període extra, que finalitzarà quan un dels equips aconseguixi anotar 1 cistella.

1.7. PARTIT PERDUT PER INCOMPAREIXENÇA O INFERIORITAT

1. Un equip perdrà el partit per inferioritat si durant el joc, el nombre de jugadors que té aquest equip en la pista de joc és inferior a dos.
2. Un equip perdrà el partit per incompareixença si:
 - a) 5 minuts després de l'hora programada per l'inici del partit, no s'ha presentat o no pot presentar 3 jugadors preparats per jugar.
3. En el cas d'incompareixença o inferioritat:
 - a) S'adjudica el partit a l'equip contrari i el resultat serà de 21 a 0

1.8. INICI DE LA JUGADA D'ATAC

1. Després de cada cistella, falta personal sense llançaments, violació o fora, el jugador que ataca haurà de situar-se fora de la línia de 3 punts i passar la pilota a un defensor, aquest l'ha de tornar a aquell mateix jugador, que podrà iniciar l'atac tan bon punt rebi la pilota. En un intercanvi de pilota.
2. Després de cada tir de camp o tir lliure no reeixit, l'equip ofensiu si recupera la pilota pot intentar fer una cistella sense treure la pilota fora de la línia de triple.
3. Després de cada rebot defensiu o recuperació, la pilota haurà de sortir més enllà de la línia de tres punts abans de poder anotar, és a dir, tindrà que ser tocada per algun jugador que tingui els dos peus fora de la línia de tres punts.
4. Després d'un rebot defensiu o recuperació, la pilota haurà de sortir de la línia de triple. Si no es respecta aquesta regla i ... :
 - a) S'aconsegueix cistella: No s'anota la cistella, es considerarà violació de l'equip que ha encistellat i es sancionarà amb possessió de la pilota a l'equip contrari.
 - b) En l'acció de tir l'equip atacant és objecte de falta personal i sense cistella: La falta no serà considerada, ja que l'acció de tir sense que hagi sortit del triple es considera violació, i es sancionarà amb possessió de la pilota per l'equip contrari.
 - c) En l'acció de tir l'equip atacant és objecte de falta antiesportiva o es sanciona una falta tècnica: la sanció serà d'un tir lliure i possessió.

1.9. FALTES

1. Un jugador que hagi comès 5 faltes, personals i/o tècniques, serà informat per l'àrbitre i haurà de deixar el partit de forma immediata.
2. Un equip es troba en situació de penalització de faltes d'equip després de cometre cinc (5) faltes durant el partit.
3. Sancions de faltes personals:
 - a. Falta comesa per un equip que no es troba en situació de penalització de

faltes (+ 5) , sobre un jugador que no està en acció de tir: Servei per l'equip, intercanvi de pilota, que rep la falta.

b. Falta comesa per un equip sobre un jugador contrari que es troba en acció de tir, i no aconsegueix encistellar:

i. Acció de tir d' 1 punt : un (1) tir lliure.

ii. Acció de tir de 2 punts: dos (2) tirs lliures.

c. Falta comesa per un equip sobre un jugador contrari que es troba en acció de tir, i aconsegueix encistellar: un tir lliure addicional.

d. La resta de faltes comeses per un equip a partir de la cinquena (6a i 7a falta d'equip) exceptuant les faltes amb control de pilota (faltes d'atac), es sancionaran amb un tir lliure

e. La resta de faltes comeses per un equip a partir de la setena, (8a i 9a falta d'equip) exceptuant les faltes amb control de pilota (faltes d'atac), es sancionaran amb dos tirs lliures

f. La resta de faltes comeses per un equip a partir de la novena, (10a falta d'equip i posteriors) exceptuant les faltes amb control de pilota (faltes d'atac), es sancionaran amb dos tirs lliures mes possessió (intercanvi de pilota)

g. En tots els casos de tir lliure corresponent a falta personal, el joc es reprendrà amb la lluita pel rebot.

4. En el cas de faltes tècniques, antiesportives o desqualificant la sanció serà d'un tir lliure seguit de possessió per l'equip no infractor .

1.10. REGLA DE POSSESSIÓ - PASSIVITAT

1. Un equip amb control de pilota viva disposa de 14 segons per llançar a cistella. Si incompleix aquesta norma, aquesta violació de possessió farà que tregui l'equip contrari.

2. El compte de possessió s'iniciarà un cop l'equip té el control de la pilota fora de

la línia tres punts ja sigui després de que el jugador rebi la passada d'un jugador contrari per iniciar el joc, o d'un jugador del mateix equip que ha aconseguit un rebot defensiu, o aquest jugador surti amb la pilota fora de la línia de tres punts.

3. Després de no realitzar l'acció d'intentar aconseguir una cistella, l'àrbitre haurà de comptar durant 5" i de forma visible, per que el jugador llenci a cistella.

1.11. SUBSTITUCIONS – TEMPS MORTS

1. Els equips podran substituir a un o més jugadors durant una oportunitat de substitució, que començarà quan la pilota quedi morta abans de l'intercanvi de pilota ,i l'àrbitre ho autoritzi.
2. En cas que hi hagi auxiliars de taula, aquest seran els encarregats de controlar que els canvis es realitzin de forma correcta.
3. Cada equip podrà demanar un temps mort de 30" de durada durant el partit, quan la pilota estigui morta i l'àrbitre ho autoritzi.