



# REGLAMENTO DEL CAMPEONATO DE BASKET 3 x 3

## I. FECHA DEL CAMPEONATO. COMITÉ DE COMPETICIÓN. CALENDARIO.

---

### 1. Fechas

El Campeonato tendrá lugar en el Poblado (Torreciudad) **del martes 4 al viernes 7 de abril de 2023**. Los partidos se jugarán en el Poblado (Torreciudad) o en pabellón cubierto (por determinar).

### 2. Comité de Competición

El Comité de Competición está formado por el presidente del Campeonato Enjuve (Santi Regadera) y los delegados del campeonato en cada una de las sedes. El Comité tendrá encomendado la buena organización del Campeonato, y velará por el cumplimiento de sus normas y servirá de órgano de recurso de los equipos participantes.

### 3. Días de competición

Los partidos de la primera fase se jugarán el **martes** y el **miércoles**. El **jueves y viernes**, tras el sorteo realizado la noche anterior, se disputará la Fase Final del torneo. El **sábado** será la **ENTREGA DE TROFEOS DE TODOS LOS TORNEOS DEPORTIVOS DE ENJUVE 2023**, en el campo donde se haya disputado la final de fútbol. El Comité podrá alterar el calendario de la fase final en función del número de equipos participantes.

### 4. Horarios de los partidos

Los partidos se jugarán entre las **11.30 y las 13.45 horas**.

## II. INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS. EDAD DE LOS JUGADORES.

---

### 5. Plazo de inscripción

Los equipos han de ser debidamente inscritos, enviando al Comité de Competición la ficha de inscripción de la página web **antes del miércoles 22 de marzo de 2023 a las 24:00**. El Comité se reserva el derecho de inscripción para aquellos equipos que hagan llegar su reserva fuera de plazo, así como la penalización económica en caso de ser admitidos.

### 6. Número de jugadores y edades

Los equipos pueden inscribir en el Torneo un **mínimo de 3** de jugadores. Pueden participar todos jugadores nacidos **desde el 1 de enero de 2005**. Los nacidos desde el 01/01/2005 hasta el 31/12/2005 tendrán la consideración de **seniors**. De estos jugadores seniors **sólo 1 podrá jugar a la vez** durante un partido. En consecuencia, cada equipo tiene que inscribir por lo menos a **2 jugadores nacidos desde el 1 de enero de 2006**.

## 7. Documentación necesaria para la inscripción

Antes de comenzar el Campeonato, los responsables deberán entregar al Comité de Competición los siguientes documentos y efectos de pago:

**Relación de jugadores**, con nombre, apellidos y fecha de nacimiento.

**Fotocopia del DNI** o pasaporte de cada jugador.

**Original de los DNI** de todos los jugadores participantes. Los originales se devolverán una vez comprobada la autenticidad de las copias.

**Fotografía en color tamaño carné** de cada jugador que se desea inscribir.

**140 € en concepto de derechos de inscripción + árbitros.** Se trata de una cantidad alzada, igual para cada equipo e independiente del número de jugadores que se inscriban. Los equipos que realicen el pago después del 22 de marzo, tendrán un recargo de 30€.

## 8. Licencias

El Comité, una vez revisada toda la documentación reseñada en el número anterior, expedirá las correspondientes licencias, que serán requeridas por el árbitro de cada encuentro antes de autorizar el comienzo de los partidos. El Comité no autorizará la participación de ningún equipo si antes de su primer partido no ha cumplido los trámites señalados en el número 7.

## 9. Acreditaciones de jugadores y entrenadores

El Comité emitirá unas acreditaciones para los jugadores y entrenadores (máximo de dos entrenadores por equipo inscrito), diferenciando qué jugadores son considerados seniors y quienes no. Esas acreditaciones serán de uso obligatorio antes de la celebración de cada partido. Cualquier alteración de las mismas o su no presentación en el campo excluirán al jugador de poder disputar ese partido (pudiendo revocar esta regla el jefe de sede del encuentro con posterior comprobación del Comité de dicha acreditación). En caso de pérdida, se cobrarán 10 € por la renovación de la ficha acreditativa.

## III. SISTEMA DE COMPETICIÓN.

---

### 10. Primera fase

Mediante sorteo se constituirán varios grupos que englobarán a todos los equipos participantes. La primera fase se juega por sistema de liga dentro de cada grupo. Cada partido durará 10 minutos. Quien anote más en los 10 minutos gana el partido, salvo que un equipo llegue primero a 21 puntos. La anotación de una canasta es de 1 punto y si la realiza a la distancia "triple" es de 2 puntos. Cada falta se penaliza con 1 tiro libre para el equipo rival pudiendo sumar 1 punto. Cada equipo dispone de 1 tiempo muerto por partido. Si el resultado al final del tiempo reglamentario fuera de empate, los miembros de cada equipo lanzarían tiros libres de forma alternativa hasta que sólo uno de los dos equipos falle la serie.

### 11. Puntuación de los partidos

En la primera fase, se atribuyen 3 puntos por partido ganado y 0 puntos por partido perdido.

### 12. Sobre los empates

Al final de la liguilla, el eventual empate entre dos equipos se resuelve por los siguientes criterios. Cada uno de ellos excluye al siguiente:

- a) Mejor diferencia de puntos (puntos a favor menos puntos en contra), en los partidos de la liguilla.

- b) Mayor número de puntos marcados.
- c) Resultado del enfrentamiento directo entre los dos equipos implicados.
- d) Sorteo mediante moneda al aire.

### **13. Número de partidos por día**

Por motivos de organización y dependiendo de la inscripción de equipos, el Comité puede autorizar la celebración de un máximo de 4 partidos de un mismo equipo en un mismo día.

### **14. Fase final**

Se clasificarán para la Fase Final los equipos mejor clasificados (o, en su caso, con mejor coeficiente de puntos). Dependiendo de la cantidad de equipos inscritos, será un número u otro.

### **15. Sorteo para la fase final**

Para la Fase Final, los equipos clasificados se enfrentarán de acuerdo con el resultado del sorteo que se celebrará públicamente en el salón de actos de El Poblado el **miércoles** por la noche.

El sorteo que se realice para la Fase Final, mediante el sistema de cuadro previo, adjudicará los emparejamientos, la hora y campo de los partidos de toda la fase final.

### **16. Duración de los partidos de la fase final**

Partiendo de la base de los mismos tiempos que los partidos de la Fase de Grupos, el Comité de Competición se reserva la posibilidad de adaptar los tiempos a las necesidades de la competición.

## **IV. REGLAS DEL JUEGO.**

---

### **17. Terreno de juego y balón**

El partido se jugará en una cancha de baloncesto 3x3 con 1 canasta. Una cancha normal de juego 3x3 mide 15 m. (anchura) por 11 m. (longitud). El terreno de juego tendrá la misma área restringida de baloncesto, incluyendo una línea de tiros libres (5,80 m.), una línea de 2 puntos (6,75 m.) y el área de "semicírculo de no carga" debajo de la canasta. Se puede utilizar la mitad de una cancha tradicional de baloncesto.

El balón oficial de 3x3 se utilizará en todas las categorías.

A nivel de base, el 3x3 se puede jugar en cualquier lugar; las líneas del terreno de juego – en caso de que se utilicen – se adaptarán al espacio disponible.

### **18. Equipos**

Cada equipo estará formado por 4 jugadores (3 jugadores en cancha y 1 sustituto).

Nota: No se permiten entrenadores en el terreno de juego (incluyendo las sillas para los sustitutos) ni/o la dirección a distancia desde la grada.

### **19. Comienzo del partido**

Ambos equipos calentarán simultáneamente antes del partido.

Un lanzamiento de moneda determinará qué equipo obtiene la primera posesión de balón. El equipo que gane el lanzamiento de moneda puede elegir para tener la posesión del balón al principio del partido o al principio de una posible prórroga.

El partido debe comenzar con 3 jugadores de cada equipo en el terreno de juego.

## 20. Puntuación.

Para cada lanzamiento dentro del arco (área de tiro de campo de 1 punto) se concederá un 1 punto. Para cada lanzamiento detrás del arco (área de tiro de campo de 2 puntos) se concederán 2 puntos. Para cada tiro libre anotado se concederá 1 punto.

Situación:

En todas las situaciones en las que un equipo defensor establezca el control del balón y anote una canasta sin aclarar el balón, la canasta se cancelará ya que el equipo no ha aclarado el balón antes del intento de lanzamiento. Esto incluirá los palmeos dirigidos y las canastas inmediatas tras rebote (put-back baskets).

En todas las situaciones en las que un equipo defensor palmeo un rebote defensivo dentro de la canasta sin haber controlado el balón o desvía un pase o palmea un regate directamente hacia la canasta, el cesto será válido y la canasta se anotará al último jugador atacante con control de balón. Si esta desviación o palmeo ocurre en el área de tiro de campo de 1 punto, la canasta concedida será de 1 punto. Si esta desviación o palmeo ocurre en el área de tiro de campo de 2 puntos, la canasta concedida será de 2 puntos.

## 21. Tiempo de juego / Ganador de un partido

El tiempo de juego regular será de 10 minutos. El reloj se detendrá en situaciones de balón muerto y en los tiros libres. El reloj se reiniciará una vez que se haya completado el check-ball (tan pronto como esté en la/s mano/s del jugador del equipo atacante).

Sin embargo, el primer equipo que anote 21 puntos gana el partido si ello ocurre antes del final del tiempo de juego regular. Esta regla de "muerte súbita" se aplica sólo al tiempo de juego regular (no en una posible prórroga).

Si el tanteo está empatado al final del tiempo de juego, se lanzarán tiros libres (ver punto 10).

Notas:

1. Si un reloj de partido no está disponible, la duración del tiempo corrido y/o los puntos necesarios para la "muerte súbita" son a criterio del organizador. FIBA recomienda establecer el límite de puntuación en función de la duración del partido (10 minutos/21 puntos).

## 22. Faltas / Tiros libres

Un equipo se encuentra en una situación de penalización después de haber cometido 6 faltas.

Los jugadores no serán excluidos en base al número de faltas personales.

Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:

- Si el lanzamiento desde el terreno de juego entra en la canasta, será válido y se concederá además 1 tiro libre adicional. A partir de la 7ª falta de equipo, se concederán 2 tiros libres adicionales.

- Si el lanzamiento desde dentro del arco no se convierte, se concederá 1 tiro libre. A partir de la 7ª falta de equipo, se concederán 2 tiros libres.

- Si el lanzamiento desde fuera del arco no se convierte, se concederán 2 tiros libres.

Las faltas antideportivas y descalificantes contarán como 2 faltas a efectos de las faltas de equipo.

La primera falta antideportiva de un jugador se penalizará con 2 tiros libres, pero sin la posesión del balón.

Todas las faltas descalificantes (incluida la segunda falta antideportiva de un jugador) se penalizarán siempre con 2 tiros libres y la posesión del balón.

Las faltas de equipo 7ª, 8ª y 9ª siempre serán penalizadas con 2 tiros libres. La 10ª falta de equipo y cualquier falta de equipo posterior serán penalizadas con 2 tiros libres y posesión de balón.

Todas las faltas técnicas serán siempre penalizadas con 1 tiro libre. El tiro libre se administrará inmediatamente. Después del tiro libre, si el partido se reanuda mediante un check-ball, se administrará por el equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al balón cuando se sancionó la falta técnica. El partido se reanudará como se indica a continuación:

- Si la falta técnica la cometió un defensor, el reloj de lanzamiento para los oponentes se reiniciará a 12 segundos.
- Si la falta técnica la cometió un atacante, el reloj de lanzamiento para ese equipo continuará desde el momento en el que fue detenido.

Nota: Una falta de equipo con control de balón (falta ofensiva) no será penalizada con tiros libres.

### **23. Cómo se juega el balón**

Tras cada canasta de campo o último tiro libre convertido (excepto aquellos seguidos de posesión de balón):

- Un jugador del equipo que no ha anotado reanudará el partido botando o pasando el balón desde dentro del campo directamente debajo de la canasta (no desde detrás de la línea de fondo) hacia un lugar del terreno de juego detrás del arco.
- No se le permite al equipo defensor jugar el balón dentro del "área del semicírculo de no-carga" directamente debajo de la canasta.

Tras cada canasta de campo fallada o último tiro libre fallado (excepto aquellos seguidos de posesión de balón):

- Si el equipo atacante consigue el rebote del balón, puede continuar intentando anotar sin llevar el balón detrás del arco.
- Si el equipo defensor obtiene el rebote del balón, debe llevar el balón detrás del arco (pasándolo o regateando).
- Si el equipo defensor roba o tapona el balón, debe llevarlo detrás del arco (pasándolo o regateando).

La posesión de balón otorgada a cualquiera de los equipos tras cualquier situación de balón muerto comenzará con un check-ball, es decir, un intercambio del balón (entre el jugador defensor y el atacante) detrás del arco en la parte superior del terreno de juego.

Se considera que un jugador está "detrás del arco" cuando ninguno de sus pies está dentro del arco ni lo pisa.

En caso de una situación de salto, se concederá el balón al equipo defensor. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 12 segundos.

### **24. Tiempos muertos**

Cada equipo dispone de 1 tiempo muerto. Cualquier jugador o sustituto puede solicitar el tiempo muerto en una situación de balón muerto antes de un check-ball o tiro libre.

## V. SUSTITUCIONES.

---

### 25. Número de sustituciones

En el transcurso de los partidos se podrán hacer cuantas sustituciones se desee. Los jugadores sustituidos pueden volver a entrar en el partido. La única limitación a esta regla es la prohibición de alinear a la vez más de 1 jugador de los autorizados como **seniors** (ver número 6 de estas bases).

### 26. Modo de realizar las sustituciones

Para realizar una sustitución basta la autorización del árbitro, sin que sea necesario que el partido esté parado. El sustituto no podrá entrar en el campo hasta que haya salido de él el sustituido. La infracción de esta norma llevará consigo 1 tiro libre y posesión, para el equipo contrario.

## VI. BALONES REGLAMENTARIOS.

---

27. El Comité Organizador proveerá los balones necesarios para el Torneo. Salvo autorización expresa del Delegado de Sede, sólo se podrán jugar los partidos con el balón oficialmente aprobado.

## VII. SOBRE LA VESTIMENTA DE LOS EQUIPOS.

---

### 28. Equipajes de los jugadores de campo

Cada equipo ha de ir correctamente vestido con equipaje completo (camiseta y pantalón) todos sus componentes. No se autorizará el uso de petos de entrenamiento, salvo que sea necesario para distinguir los colores de los dos equipos y previa autorización del jefe de sede. Esta regla será de obligado cumplimiento en los partidos de la fase final. Los equipos que no cumplan esta norma podrán ser sancionados con una multa económica, que determinará el Comité de Competición.

### 29. Equipajes de los jugadores del banquillo

En el banquillo solo podrán estar los dos entrenadores acreditados y el resto de los jugadores del equipo que no estén disputando el partido. Estos últimos deberán vestir el peto que le facilite la Organización y del que no podrá desprenderse hasta que se realice el cambio por otro jugador de cambio. Los jugadores que salgan del campo tienen también obligatoriedad de ponerse el peto distintivo. Queda prohibida la presencia de cualquier otra persona en los banquillos que no sean los señalados arriba

### 25. Prohibición de objetos peligrosos

Los jugadores no pueden portar relojes u otros objetos que el árbitro estime peligrosos.

## VIII. PUNTUALIDAD.

---

### 26. Asistencia de los equipos

Los equipos deben estar en la sede del partido al menos quince minutos antes de la hora prevista para el comienzo, y entregar al Delegado de Sede la lista de los jugadores con los originales del DNI de cada uno. Es responsabilidad de cada equipo el transporte que se utilizará para ir a los campos.

### 27. Incomparecencia de un equipo

Pasados diez (10) minutos desde la hora prevista para el comienzo de un partido, en caso de que un equipo no haya comparecido, se estimará que no se ha presentado y se declarará vencedor del encuentro al equipo que fue puntual.

## **28. Incomparecencia de los dos equipos**

Si ninguno de los dos equipos llegase a la hora prevista, pasados los quince minutos de que se habla en el número anterior, el árbitro suspenderá el partido. Los dos equipos obtendrán cero puntos, si se tratase de un partido de la fase previa. Si se trata de partidos de eliminatoria directa, quedarán eliminados los dos equipos y se clasificará en su lugar el equipo eliminado en esa fase que hubiera conseguido mejor puntuación en la fase previa.

## **29. Celebración de los partidos en caso de incomparecencia**

No obstante lo dispuesto en los dos números anteriores, los dos equipos pueden acordar jugar el partido, con la autorización del árbitro y del Delegado de Sede. Pero en ese caso, la duración del partido se limitará a lo que reste hasta la hora del siguiente partido previsto en aquel campo o, si fuera el último, hasta la hora en que debería haber acabado en caso de comenzar puntualmente. Esta norma es inexcusable y su incumplimiento acarrearía la descalificación definitiva de los infractores.

## **30. Descalificación de un equipo por incomparecencia reincidente**

El retraso o la incomparecencia de un equipo en dos partidos supondrá su descalificación definitiva, en cualquier fase del Torneo.

# **IX. DE LOS RECURSOS ANTE EL COMITÉ.**

---

## **31. Recurso de las actas de los partidos**

Se pueden recurrir las actas de los partidos ante el Comité de Competición. Para que el recurso se admita a trámite, deberá presentarse por escrito en el mismo día del partido de que se trate, con la firma del capitán y del delegado del equipo y aportando las pruebas o razonamientos que se estimen pertinentes. Además se entregará una fianza de 30 €, que el Comité devolverá a los interesados siempre y cuando no estime temeridad o mendacidad en lo recurrido.

## **32. Resolución de los recursos**

El Comité resolverá todos los recursos antes de las 23.30 de cada día y comunicará sus resoluciones a los interesados. Las decisiones del Comité son inapelables.

## **33. Sobre la presunción de veracidad del árbitro**

Lo reflejado en el acta de un partido por el árbitro del mismo goza de presunción de veracidad en cuanto a los hechos. Por este motivo, sólo se podrá recurrir la calificación que de los hechos haya realizado el árbitro del encuentro, salvo que se aporten pruebas que puedan enervar la presunción de veracidad (fotografías o vídeos).

## **34. Sobre la improcedencia de recurrir los errores técnicos**

El Comité no rearbitra los partidos. Es decir, no son recurribles los errores técnicos que puedan cometer los árbitros, como no se repite un partido cuando un jugador falla un gol a puerta vacía o da una patada al aire, errores técnicos que tampoco se pueden arreglar ante un Comité.

15/03/2023  
El Comité de Competición