



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

CONSEJO SUPERIOR DE DEPORTES

BALONCESTO 3X3

REGLAMENTO TÉCNICO

CEU 2020



El Campeonato de España Universitario de Baloncesto 3 contra 3 tendrá un sistema de competición que se estructura una única Fase Final.

El presente Reglamento Técnico regirá en la Fase Final de Baloncesto 3 contra 3 tanto en categoría masculina como femenina.

A. Fase Final:

La fase final se desarrollará en 2 días de competición con un máximo de 1 equipo masculino y femenino por Universidad participante. Estos números podrían ampliarse hasta un máximo de 2 equipos por categoría y por Universidad en caso de que fueran necesarios más equipos para garantizar el número suficiente de equipos para el desarrollo apropiado de la competición. Esto deberá ser acordado con el Asesor Técnico CEDU y con el Comité Organizador con la suficiente antelación.

B. Sistema de Competición

El sistema de competición dependerá del número final de Universidades participantes, pero siempre se garantizará a cada equipo un mínimo de 3 partidos. Con los boletines de dicho Campeonato la Universidad organizadora mandará a todas las Universidades el sistema de competición una vez finalice el plazo de inscripción.

1. PARTICIPANTES

Cada Universidad podrá inscribir un equipo masculino y/o femenino, con un máximo de seis (6) deportistas por categoría, de los que se acreditarán un máximo de cinco (5) deportistas y dos (2) oficiales (entrenador y/o delegado y jefe de delegación).

Las Universidades deberán remitir a la Secretaría General de Competición la inscripción nominativa de los equipos participantes, que deberá tener entrada en el Consejo Superior de Deportes hasta 14 días naturales previos al inicio del Campeonato. Entendiéndose como inicio del Campeonato el primer día de acreditación.

Se podrán realizar cambios debidamente justificados, hasta 7 días naturales previos al inicio del campeonato.

Se podrán inscribir en el acta de cada partido 4 deportistas, aquellos que el entrenador designe entre los/as 5 acreditados/as para el campeonato, además de los/as 2 oficiales.

Los/as deportistas que no estén acreditados en el acta, deberán estar en el banco del equipo, sujetos/as a la disciplina reglamentaria.



2. NORMAS TÉCNICAS

2.1. Instalación deportiva y material de juego.

Tanto las instalaciones deportivas, como el material de juego utilizado en los partidos deberán estar de acuerdo con lo establecido por FIBA.

2.2. Vestimenta.

Los jugadores de los equipos participantes en el Campeonato estarán obligados a salir al terreno de juego debidamente uniformados con los colores distintivos de su Universidad y ostentando en su equipación de forma reglamentaria el número correspondiente.

Los equipos participantes deberán acudir provistos de dos juegos de camisetas, uno en tono claro y otro en tono oscuro, para utilizarlo en el caso de coincidir ambos equipos con colores similares. El cambio de colores se decidirá por reglamento.

Las camisetas de los deportistas deberán ir numeradas conservando todos el mismo dorsal durante toda la competición.

2.3. Normas de competición.

El Campeonato de España Universitario de baloncesto 3 contra 3 se jugará de acuerdo con las reglas señaladas abajo.

Las reglas oficiales de FIBA serán válidas para todas las situaciones de juego no mencionadas específicamente en estas reglas de esta Competición.

Art.1 Cancha

El juego se jugará en la media cancha de un terreno de juego de baloncesto FIBA.

La media cancha contará con líneas que delimiten la misma, línea de tiro libre, línea de tiro de 3 puntos (6.75 m.) y semicírculo de no carga debajo de la canasta.

Art.2 Equipos

Cada equipo consistirá de un máximo de cinco (5) jugadores; tres (3) jugadores en la cancha, un (1) sustituto y un (1) reserva.

Se podrán inscribir en el acta de cada partido 4 deportistas, aquellos que el entrenador designe entre los/as 5 acreditados/as para el campeonato, además de los/as 2 oficiales.

Los/as deportistas que no estén acreditados en el acta, deberán estar en el banco del equipo, sujetos/as a la disciplina reglamentaria.



Art.3 Árbitros/Oficiales

Cada cancha de juego contará con (1) un árbitro asistido por (2) dos oficiales de mesa.

Art.4 Comienzo del partido

4.1 Ambos equipos calentarán simultáneamente en la misma cancha antes del partido.

4.2 Antes de comenzar el partido se lanzará una moneda al aire; el equipo ganador decidirá si quiere tener la posesión al inicio del partido o en el tiempo extra.

Art.5 Anotación

5.1 Cada lanzamiento convertido dentro de la línea de 3 puntos contará 1 punto.

5.2 Cada lanzamiento convertido desde fuera de la línea de tres puntos (6.75 m.) contará 2 puntos.

5.3 Cada tiro libre convertido contará 1 punto.

Art 6. Tiempo de juego / Ganador de un partido

6.1 El tiempo regular de juego será de 10 minutos. El tiempo se parará sólo en los balones muertos y en los tiros libres. El tiempo volverá a contar en el momento en que el equipo defensor devuelva el balón al equipo atacante y el jugador atacante lo tenga en sus manos en disposición de jugarlo.

6.2 Sin embargo el primer equipo que anote 21 o más puntos será el ganador del partido si ocurre antes del final del tiempo regular de juego.

6.3 Si la anotación termina empatada al final del último periodo, el partido continuara con un periodo extra. Habrá un minuto de descanso antes de comenzar este periodo extra donde el equipo que anote 2 puntos será el ganador.

6.4 En el caso de que un equipo no se presente a la disputa de un partido y 5 minutos después de la hora marcada para su inicio no hubiese 3 jugadores listos para jugar en la cancha, se considerará a ese equipo perdedor por 21 a 0. En el caso de que no presentase a un segundo partido quedaría automáticamente expulsado de la competición.

Art. 7 Faltas Personales

7.1 El jugador que cometa (4) cuatro faltas personales quedarán automáticamente descalificado en ese partido.



7.2 Las faltas personales que se produzcan en situación de lanzamiento dentro de la línea de 3 puntos se penalizará con 1 tiro libre.

7.3 Las faltas personales que se produzcan en situación de lanzamiento fuera de la línea de 3 puntos se penalizarán con 2 tiros libres.

7.4 Las faltas personales que se produzcan y que en la misma acción el jugador que ha recibido la falta consiga canasta serán penalizadas con 1 tiro libre adicional.

7.5 Las faltas personales que se produzcan cuando el equipo infractor se encuentra en situación de bonus se penalizarán con 1 tiro libre.

7.6 Un equipo se encuentra en situación de bonus al cometer su (7ª) séptima falta personal.

7.7 A partir de que un equipo cometa su 10ª falta personal (ésta incluida), las acciones serán penalizadas con 2 tiros libres.

7.8 Las faltas personales donde no haya acción de tiro ni penalización por bonus se pondrán en juego en la media cancha fuera de la línea de 3 puntos.

7.9 Todas las faltas técnicas resultarán siempre en 1 tiro libre y posesión del balón; mientras que faltas antideportivas resultarán en 2 tiros libres y posesión del balón. El partido deberá continuar con un intercambio de balón en la parte superior del arco luego de una falta técnica o antideportiva.

Art.8 Posesión

El equipo atacante dispondrá de (12) doce segundos para lanzar a canasta antes de recaer en una violación. Esta cuenta se iniciará en el momento en el que el jugador atacante tenga el balón en sus manos en disposición de poderlo jugar.

Art. 9 Cómo se juega el balón

9.1 Después de cada canasta de campo o tiro libre convertido:

Un jugador del equipo no anotador reanudará el juego desde fuera de la línea de 3 puntos debiendo de pasar el balón a un compañero que se encuentre también fuera de la línea de 3 puntos. En el caso de hacerlo a un compañero que esté dentro este debe de salir botando hacia fuera de la línea de 3 puntos.

9.2 Después de un robo de balón, pérdida, rebote, ...:

Si esto ocurre dentro del área de dos puntos, el equipo defensivo debe llevar la pelota (pasando o driblando) a un lugar detrás de la línea de tres puntos. Una vez la pelota se encuentre detrás de la línea de tres puntos cualquier jugador del equipo ofensivo puede intentar anotar. Se considera que el balón está fuera cuando el jugador que mantiene esa posesión tiene ambos pies fuera de la línea de 3 puntos.

Si el equipo ofensivo obtiene el rebote, puede continuar intentando anotar sin tener que retornar la pelota fuera de la línea de tres puntos.



9.3 Si el primer jugador ofensivo que dribla/recibe la pelota en un lugar detrás de la línea de tres puntos intenta anotar sin haber realizado al menos un pase se considera una violación.

9.4 Todos los saques después de faltas (sin tiros libres), violaciones, infracciones y en los saques al comienzo del partido y periodo extra se realizarán fuera de las líneas demarcatorias a nivel con el tope de la línea de tres puntos más cercana a donde ocurrió la violación. El árbitro entregará la pelota al jugador fuera de las líneas. Y este deberá realiza un pase a un compañero en cualquier lugar en la cancha. Sin embargo, si ese lugar no está detrás de la línea de tres puntos, el receptor deberá driblar/pasar la pelota a un lugar en la cancha detrás de la línea de tres puntos.

9.5 Salto entre 2. Si se produce una situación de salto entre 2 el balón le corresponderá al equipo que defendía en ese momento.

Art. 10 Sustituciones

Cada equipo podrá hacer sustituciones siempre que el balón esté muerto.

Art 11 Tiempos muertos

Cada equipo dispone de (1) un Tiempo Muerto de (30) treinta segundos en cada partido. Para hacer uso del mismo el balón debe de estar muerto.

3. PREMIOS

Tendrán medalla y trofeo, el primero, segundo y terceros clasificados por categoría.



PROGRAMA Y CALENDARIO

Los días de la competición se desarrollarán de lunes a miércoles.

DÍA 0

La Organización establecerá el horario de acreditaciones y control de participantes en la Secretaría General del Campeonato o en incluso en el mismo recinto de juego si así se facilitase la acreditación de los equipos que deban desplazarse. Esta podrá realizarse hasta 2 horas antes del inicio del primer partido en el propio recinto de juego.

Reunión Técnica de Delegados.

La Organización establecerá el horario de competición.

DÍA 1

Primera jornada de competición. La Organización establecerá el horario de competición.

DÍA 2

Segunda jornada de competición, Finales y entrega de premios. La Organización establecerá el horario de competición y entrega de premios.