

NORMATIVA DEL TROFEO RECTOR BALONCESTO 3X3

Art.1 Comienzo del partido

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

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

Art.2 Anotación

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

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

2.3 Cada tiro libre convertido contará 1 punto.

Art 3. Tiempo de juego / Ganador de un partido

3.1 El tiempo regular de juego será de 10 minutos. En caso de concluir el tiempo mientras uno de los equipos estuviera lanzando tiros libres, el partido terminará cuando finalicen los mismos.

3.2 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.

3.3 Si la anotación termina empatada al final del último periodo, el partido continuará 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.

3.4 En el caso de que un equipo no se presente a la disputa de un partido, o si 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 en esa jornada.

Art. 4 Faltas Personales

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

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

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

4.4 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.

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

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

4.7 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.

Art.5 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. 6 Como se juega el balón

6.1 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.

6.2 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.

6.3 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.

6.4 Todos los saques después de faltas (sin tiros libres), violaciones, infracciones y en los saques al comienzo del partido y periodo extra se realizaran fuera de las líneas demarcatorias a nivel con el tope de la línea de tres puntos mas cercano a donde ocurrió la violación. El jugador deberá realizar 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.

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

Art. 7 Sustituciones

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

Art 8 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.