

BALONCESTO - 3 x 3 -- Página 1

BALONCESTO 3 x 3

ORGANISMOS RECTORES

World Police and Fire Games Federation (WPFGE)
8304 Clairemont Mesa Blvd., # 107, San Diego, CA 92111
Tel.: (858) 571-9919 Fax: (858) 571-1641 E-mail: 4info@cpaf.org

PRUEBAS

Categoría masculina: Open, Senior, Master y Grand Master

Categoría femenina: Open

Media pista – Máximo de 6 jugadores en un equipo, más un entrenador que no juegue.

EQUIPO ARBITRAL

Coordinador: Es el encargado de supervisar todos los aspectos del juego. Nota: El coordinador de 3 x 3 no deberá coordinar las pruebas de 5 x 5.

INSTALACIONES

Media pista de baloncesto reglamentaria con línea de tiro de 3 puntos. Deberá señalizarse la pista con una línea de lado a lado, a 8,53 m de la línea de fondo. El área fuera de esta línea (al otro lado de la canasta) se utilizará para los cambios de posesión (despeje de la pelota).

Cada recinto deberá disponer de vestuarios y duchas.

Se facilitará la apertura del recinto a los jugadores el día antes de la competición para que estos puedan familiarizarse con la pista y entrenarse en ella.

MATERIAL

Pelotas de baloncesto: Cada equipo será responsable de llevar sus propias pelotas de entreno.

BALONCESTO - 3 x 3 -- Página 2

Equipo de cronometraje: Un reloj de partido y un cronómetro de 30 segundos, visible para los jugadores, entrenadores y árbitros.

Diagramas de competición: En cada recinto, deberán colocarse de forma visible y actualizarse grandes diagramas de competición para que los participantes sepan dónde y cuándo deben jugar el próximo partido.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

Se utilizará el sistema “todos contra todos” (*Round Robin*), seguido de un torneo de finales eliminatorias simples.

CALENDARIO

4 días de competición.

REGLAS GENERALES

Los participantes podrán inscribirse tanto en las pruebas de "5 x 5" como en las de "3 x 3". Sin embargo, si se produce un conflicto en la programación de los partidos debido a que un participante se haya inscrito en ambos deportes, éste deberá escoger en qué prueba desea competir.

Cada equipo designará un capitán para cada partido.

Nota: No hay ninguna limitación de edad y sexo para el entrenador no jugador y puede participar en otro deporte. Solamente podrá recibir una medalla si está inscrito como entrenador, compite como entrenador y cumple las normas de idoneidad de la WPMG [véase “Normas deportivas generales”].

Un equipo tendrá un máximo de 3 y un mínimo de 2 jugadores en la pista durante el partido. Se perderá el partido si no hay un mínimo de 2 jugadores en la pista. Un equipo deberá tener 3 jugadores en la pista para iniciar el partido o lo perderá automáticamente.

Todos los participantes deben vestir el uniforme del equipo. Las camisetas del uniforme deben estar numeradas y ser de idéntico color.

Cada partido constará de dos tiempos de 20 minutos a reloj corrido. El reloj se detendrá durante los tiempos muertos. Se utilizará un cronómetro en los dos últimos minutos de cada partido y éste será detenido en cualquier situación de balón parado.

BALONCESTO - 3 x 3 -- Página 3

Antes del primer partido de cada equipo, el árbitro y el capitán o el entrenador de cada equipo deberán reunirse para ratificar las reglas del juego y el código de conducta.

NOTA: Cualquier infracción grave de conducta, como peleas o violencia contra algún jugador o árbitro, provocará la expulsión inmediata del jugador o los jugadores y su suspensión automática para el próximo partido. El coordinador lo notificará inmediatamente a la WPFGE, que investigará cada incidente para determinar si ha de imponerse cualquier otra sanción.

El partido se iniciará con un salto entre dos en la línea de tiros libres. El equipo que obtenga la posesión de la pelota deberá sacarla fuera de la línea de zona. Luego, la posesión se irá alternando entre ambos equipos.

Cada jugador puede cometer 5 faltas personales (a la quinta falta se expulsará al jugador del partido). Los tiros libres podrán realizarse a partir de la 8ª falta de un equipo en cada tiempo (todas las faltas de lanzamiento a canasta se resolverán con tiros libres).

Cambio de posesión (despeje): La pelota deberá "despejarse" (desde el área marcada a 8,54 m de la línea de fondo) cada vez que cambie la posesión y antes de realizar un lanzamiento. Una pelota simplemente tocada o desviada por la defensa no debe despejarse. Las canastas realizadas sin haber despejado debidamente la pelota serán adjudicadas al equipo contrario (como si hubieran anotado un punto en la canasta contraria). Para despejar la pelota, el jugador con la pelota y la pelota deben estar totalmente fuera de la línea.

Saque: El árbitro controlará el momento de poner la pelota en juego. La mayoría de las pelotas se sacarán desde el centro de la pista para producir el efecto de llevar la pelota al otro lado de la pista. El balón se sacará en los puntos siguientes:

1. Centro de la pista: después de todas las canastas; después de cualquier infracción de la defensa; después de que una pelota salga fuera de la pista y sea adjudicada a la defensa. El jugador que saque la pelota debe estar situado en el centro del círculo del salto entre dos.
2. Punto más cercano: después de que una pelota salga fuera de la pista y sea adjudicada al equipo atacante; faltas defensivas que no sean de lanzamiento a canasta.

BALONCESTO - 3 x 3 -- Página 4

Existe un tiro de tres puntos en el baloncesto 3 x 3.

Cada equipo está autorizado a realizar 5 tiempos muertos durante un partido reglamentario. Cada equipo está autorizado a pedir un tiempo muerto adicional durante cada prórroga. Los tiempos muertos tienen una duración de 75 segundos.

PRÓRROGA: Si un partido acaba con un empate habrá una prórroga de 5 minutos. La prórroga empezará con un salto entre dos en la línea de tiros libres para determinar la posesión de la pelota. La puntuación al final de la prórroga será definitiva a no ser que se produzca un empate. En ese caso, se jugará otra prórroga. Los tres primeros minutos de cada prórroga son a reloj corrido y los dos últimos, a reloj parado.