

NORMATIVA BALONCESTO FEDDI 3X3



1. NORMAS GENERALES

- 1.1. Los equipos deberán presentar las licencias deportivas o listado de licencias actualizados de su club acompañado siempre por DNI, 15 minutos antes del comienzo de cada partido en la mesa de anotación de la pista donde se dispute el encuentro.
- 1.2. En caso de incomparecencia injustificada antes de la hora de inicio de partido, éste se dará por perdido. Aun siendo justificada, se darán 10 minutos de cortesía; pasados estos 10 minutos, el partido se dará por perdido al equipo no presentado. El tanteo será de 12 – 0, para el equipo presentado.
- 1.3. Cuando una competición se dispute por el sistema de liga, cada encuentro se puntuará de la siguiente manera:
 - Dos puntos equipo vencedor
 - Un punto equipo perdedor
- 1.4. En caso de empate en la fase de grupos, se tendrán en cuenta el siguiente criterio para el desempate:
 - Número de victorias
 - Cara a cara de los equipos empatados
 - Puntos a favor conseguidos por los equipos empatados
- 1.5. Cuando un jugador sea expulsado de un encuentro debido a una falta descalificante (agresión, insultos, etc.), éste podrá ser objeto de una sanción de un partido sin jugar.
- 1.6. En las competiciones oficiales organizadas por FEDDI los equipos deberán disputar los encuentros con su equipación oficial. En caso de que el color de los uniformes pudiera prestarse a confusión, el equipo que ejerza como visitante deberá disponer de una equipación alternativa para jugar el encuentro.
- 1.7. Los deportistas que requieran de gafas para la práctica deportiva, tendrán que usar lentes o gafas deportivas homologadas. En el caso de no disponer de esto, podrán jugar con sus gafas habituales bajo su responsabilidad, siempre y cuando hayan enviado antes de la participación del campeonato el **documento de “Exención de responsabilidades uso de gafas no homologadas”** a FEDDI, que podrá encontrarse en la página web de la Federación en el apartado de baloncesto.



- 1.8. En caso de existir algún problema no contemplado en esta normativa se aplicará el reglamento de la FIBA
- 1.9. Los partidos de baloncesto 3x3 se jugarán en cancha de baloncesto con unas dimensiones de 15 metros de ancho por 11 metros de largo. El terreno de juego tendrá una canasta, 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.
- 1.10. El balón oficial será el oficial de la competición 3x3. En caso de no disponer, se jugará con balón talla 6 o 7 según acuerden los equipos que se enfrenten.
- 1.11. Cada equipo estará formado por un máximo de 5 jugadores/as (3 jugadores/as en cancha y 2 sustitutos).
- 1.12. Los técnicos podrán estar en la zona de banquillos durante el desarrollo del encuentro.
- 1.13. El tiempo de juego será un periodo de 10 minutos a tiempo corrido. El tiempo se detendrá en situaciones de balón muerto y durante tiros libres. El tiempo se reanudará una vez completado el check-ball (intercambio del balón entre el jugador defensivo y el ofensivo detrás del arco, justo en el centro de la cancha) tan pronto el balón esté en las manos del equipo atacante.
- 1.14. La primera posesión se decidirá a través del lanzamiento de moneda. El equipo que gane el lanzamiento de moneda decidirá sobre si toma el balón para comenzar o lo deja para tener la primera posesión en una posible prórroga.
- 1.15. La posesión del equipo atacante será de 12 segundos. Si el equipo atacante evita jugar activamente (stalling) podrá ser sancionado por el árbitro.
- 1.16. Si un equipo alcanza los 21 puntos antes de finalizar el tiempo regular, el partido se dará por finalizado. Esta regla se aplicará únicamente al tiempo de juego regular y no en caso de posible prórroga.
- 1.17. Si el tanteo es de empate al final del tiempo de juego, se jugará una prórroga. Antes de comenzar la prórroga habrá un intervalo de descanso de 1 minuto. Una vez comenzada, ganará el equipo que antes consiga anotar 2 puntos.
- 1.18. Cada equipo tendrá un tiempo muerto por partido de 30 segundos de duración. Los tiempos muertos solo podrán pedirse en situaciones donde

el balón sea declarado muerto y no podrán ser pedidos mientras el balón este vivo.

1.19. Puntuación:

- Cada canasta anotada dentro del arco sumará 1 punto.
- Cada canasta anotada fuera del arco sumará 2 puntos.
- Cada tiro libre anotado sumará 1 punto.

1.20. Faltas:

- Los jugadores no serán excluidos por acumulación de faltas (únicamente por dos faltas antideportivas).
- Un equipo estará en situación de faltas después de que haya cometido su 6ª falta.
- Las faltas en acción de tiro dentro del arco se castigarán con 1 tiro libre, mientras que las faltas fuera del arco se castigarán con 2 tiros libres, continuando el partido con rebote en caso de fallo.
- Faltas en acción continuada valdrá la canasta más un tiro adicional continuando el partido con rebote en caso de fallo.
- Las faltas 7ª, 8ª y 9ª se castigarán con 2 tiros libres.
- A partir de la 10ª falta, siempre se castigará con 2 tiros libres y posesión del balón.
- Todas las faltas técnicas se castigarán siempre con 1 tiro libre y posesión del balón; mientras que las faltas antideportivas se castigarán con 2 tiros libres y posesión del balón. El partido deberá continuar con un “check-ball” detrás del arco después de una falta técnica o antideportiva.
- No se otorgarán tiros libres después de una falta de ataque.

1.21. Ambos equipos pueden realizar sustituciones cuando el balón pase a estar muerto y el reloj parado. El sustituto deberá avisar a la mesa antes de entrar en el terreno de juego.

1.22. Balón en juego:

- Tras una canasta convertida: balón para la defensa. Se sacará justo debajo del aro. El balón deberá salir detrás del arco antes de poder anotar canasta.
- Tras un balón muerto: Se realizará “check-ball” detrás del arco, en la parte superior.

- Tras rebote defensivo o robo: el balón será botado o pasado a un jugador/a detrás del aro.
- En caso de lucha, el balón será para la defensa, poniéndose en juego tras realización de "check-ball".