

Regles del 3x3 2014

3X3 BÀSQUET



Federació Catalana
de **Basquetbol**



Generalitat de Catalunya
Departament de la Presidència
Secretaria General de l'Esport

Regles del 3x3 2014

**Aprovat per la Junta Executiva
de la Federació Catalana de
Basquetbol el 2 d'abril del 2014**



**Federació Catalana
de Basquetbol**

1. REGLAMENT DE JOC

En tot el text d'aquest Reglament Oficial de 3x3, qualsevol referència a l'entrenador, al jugador, a l'àrbitre, etc. expressada en gènere masculí, no és pas un signe de discriminació, i s'aplica, naturalment, també al gènere femení. Aquesta formulació s'ha triat solament per simplificar.

ART. 1: TERRENY DE JOC I EQUIPAMENT

NIVELL	EDAT	PISTA / REGLAMENT	PILOTA
VERMELL	13 ó més anys	FIBA	MASCULÍ B7 FEMENÍ B6
TARONJA	12 ó menys anys	MINIBÀSQUET FCBQ	B5

1. NIVELL VERMELL (cistella gran)

- Per el 3x3 la pista de joc ha de ser una superfície, rectangular, plana i dura, de les següents mesures 15m. x 11m o de 14m x 11m
- La cistella serà la oficial de la FIBA.
- La resta de mides seran les oficials dels Reglament de l'FCBQ.

2. NIVELL TARONJA (cistella mini)

- Per el 3x3 la pista de joc ha de ser una superfície, rectangular, plana i dura, de les següents mesures 15m. x 11m o de 12m x 10m
- La cistella serà la indicada al Reglament de Minibàsquet de l'FCBQ, situada a 2,60 m. d'alçada.
- La resta de mides seran les del Reglament de Minibàsquet de l'FCBQ,.

3. Els partits es disputaran amb pilotes de cuir, cuir sintètic o goma de la marca Badem segons l'aprovació a l'Assemblea de la FCBQ
4. Les banquetes de cada equip es situaran davant la cistella, (utilitzant la línia de mig camp o una paral·lela a ella) una a cada costat de la taula d'anotadors.

ART. 2 : EQUIPS

1. Cada equip constarà d'un màxim de 5 jugadors per partit: 3 jugadors de camp i 2 substituïts.
2. Cada equip tindrà un entrenador que en serà el responsable i un màxim de 2 acompanyants. En cas de no haver entrenador el càpita en serà el responsable i farà les seves funcions.
3. Un jugador de l'equip està facultat per jugar quan disposi de la seva llicència corresponent, expedida per l'FCBQ.

ART. 3: UNIFORMITAT

1. Tots els jugadors de cada equip portaran la samarreta del mateix color.
2. Les samarretes dels jugadors tindran un número que els identifiqui, ja sigui imprès, o un dorsal facilitat per la organització.
3. Els números permesos a les competicions de l'FCBQ són del 4 al 25, del 30 al 35, del 40 al 45 i del 50 al 55.
4. En el cas que la organització faciliti samarretes pels jugadors:
 - Els equips hauran de disputar els partits amb aquest uniforme
 - El color de l'equip A haurà de ser clar i l'equip B obscur.
5. En el cas que cada equip disputi el partit amb la seva samarreta:
 - En cas de coincidència de colors, serà l'equip B el que canviarà de samarreta.
 - Els equips estan obligats a portar dos uniformes de colors diferents.

Art. 4: ARBITRES I AUXILIARS DE TAULA

1. Per dirigir els partits de la competició regular es designarà 1 àrbitre que farà a més les funcions de cronometrador i anotador. En funció del nivell de la competició l' FCBQ podrà designar 1 àrbitre i 1 auxiliar de taula.
2. Per la fase final de la organització podrà ser designat 1 o 2 àrbitres i 1 o 2 auxiliars de taula a cada partit.

Art. 5 : INICI DE PARTIT – SITUACIONS DE SALT ENTRE DOS

1. Els dos equips tindran dret a escalfar de forma simultània a la pista abans del partit.
2. Per iniciar el partit, cal que estiguin presents i en disposició de jugar 3 jugadors a pista.
3. A l'inici del partit, l'àrbitre realitzarà un sorteig mitjançant una moneda. L'equip guanyador del sorteig tindrà dret a escollir entre tenir la primera possessió del partit, o disposar de la primera possessió d'un hipotètic període extra.
4. Cada cop que hi hagi una pilota retinguda, el servei correspondrà a l'equip defensor. A les situacions de pilota enganxada entre anella i taulell, o falta doble en situació de rebot, s'atorgarà al pilota a l'equip que es trobava defensant l'acció de tir.

Art. 6: VALOR DE LA CISTELLA I INICI DE JOC

1. NIVELL VERMELL (cistella gran)

Cada cistella val 1 punt, excepte aquelles aconseguides des de més enllà de la línia de tres punts, que el seu valor serà de 2 punts.

Els tirs lliures valen 1 punt.

2. NIVELL TARONJA (cistella mini)

Cada cistella val 1 punt, excepte, totes les cistelles aconseguides per un jugador que inicia i finalitza el tir sense trepitjar dins de la zona restringida, que seran considerades de 2 punts.

Els tirs lliures valen 1 punt.

Art. 7: TEMPS DE JOC - PUNTUACIÓ LÍMIT

1. El temps de joc consistirà en un període de 12 minuts, a rellotge corregut, excepte l'últim minut de partit, on s'aplicarà la normativa FIBA d'aturada de rellotge.
2. No obstant, el primer equip que arribi a 21 punts o més, serà el guanyador del partit si això succeeix abans del final del temps de joc. Aquesta regla no s'aplica als períodes extres.
3. El temps de descans entre el final de partit i el període extra serà d'1 minut.
4. En cas de que el resultat al final del temps de joc sigui d'empat, es disputarà un període extra, que finalitzarà quan un dels equips aconseguixi anotar 2 punts o mes , moment en que guanyarà el partit aquest equip.

Art. 8: PARTIT PERDUT PER INCOMPAREIXENÇA O INFERIORITAT

1. Un equip perdrà el partit per inferioritat si durant el joc, el nombre de jugadors que té aquest equip en la pista de joc és inferior a dos (2).
2. Un equip perdrà el partit per incompareixença si:
 - a) 10 minuts després de l'hora programada per l'inici del partit, no s'ha presentat o no pot presentar 3 jugadors preparats per jugar.
 - b) Les seves accions impedeixen que es jugui el partit de forma esportiva.
 - c) Es neguen a jugar després de rebre l'ordre de fer-lo de l'àrbitre principal.
3. En el cas d'incompareixença o inferioritat:
 - a) S'adjudica el partit a l'equip contrari i el resultat serà de 21 a 0

Art. 9: INICI DE LA JUGADA D'ATAC

1. Després de cada cistella, falta personal sense llançaments, violació o fora, el jugador que ataca haurà de situar-se fora de la línia de 3 punts i passar la pilota a un defensor, aquest l'ha de tornar a aquell mateix jugador, que podrà iniciar l'atac tan bon punt rebi la pilota. En un intercanvi de pilota.
2. Després de cada tir de camp o tir lliure no reïxit, l'equip ofensiu si recupera la pilota pot intentar fer una cistella sense treure la pilota fora de la línia de triple.
3. Després de cada rebot defensiu o recuperació, la pilota haurà de sortir més enllà de la línia de tres punts abans de poder anotar, és a dir, tindrà que ser tocada per algú jugador que tingui els dos peus fora de la línia de tres punts.
4. Després d'un rebot defensiu o recuperació, la pilota haurà de sortir de la línia de triple. Si no es respecta aquesta regla i:
 - a) S'aconsegueix cistella: No s'anota la cistella, es considerarà violació de l'equip que ha encistellat i es sancionarà amb possessió de la pilota a l'equip contrari.
 - b) En l'acció de tir l'equip atacant és objecte de falta personal i sense cistella: La falta no serà considerada, ja que l'acció de tir sense que hagi sortit del triple es considera violació, i es sancionarà amb possessió de la pilota per l'equip contrari.
 - c) En l'acció de tir l'equip atacant és objecte de falta antiesportiva o es sanciona una falta tècnica: la sanció serà d'un tir lliure i possessió.

Art.10: FALTES

1. Un jugador que hagi comès 4 faltes, personals i/o tècniques, serà informat per l'àrbitre i haurà de deixar el partit de forma immediata.
2. Un equip es troba en situació de penalització de faltes d'equip després de cometre cinc (5) faltes durant el partit.
3. Sancions de faltes personals:
 - a. Falta comesa per un equip que no es troba en situació de penalització de faltes (+ 5) , sobre un jugador que no està en acció de tir: Servei per l'equip, intercanvi de pilota, que rep la falta.
 - b. Falta comesa per un equip sobre un jugador contrari que es troba en acció de tir, i no aconsegueix encistellar:
 - i. Acció de tir d' 1 punt : un (1) tir lliure.
 - ii. Acció de tir de 2 punts: dos (2) tirs lliures.
 - c. Falta comesa per un equip sobre un jugador contrari que es troba en acció de tir, i aconsegueix encistellar: un tir lliure addicional.
 - d. La resta de faltes comeses per un equip a partir de la cinquena (6a i 7a falta d'equip) exceptuant les faltes amb control de pilota (faltes d'atac), es sancionaran amb un tir lliure
 - e. La resta de faltes comeses per un equip a partir de la setena, (8a i 9a falta d'equip) exceptuant les faltes amb control de pilota (faltes d'atac), es sancionaran amb dos tirs lliures
 - f. La resta de faltes comeses per un equip a partir de la novena, (10a falta d'equip i posteriors) exceptuant les faltes amb control de pilota (faltes d'atac), es sancionaran amb dos tirs lliures mes possessió (intercanvi de pilota)
 - g. En tots els casos de tir lliure corresponent a falta personal, el joc es reprendrà amb la lluita pel rebot.
4. En el cas de faltes tècniques, antiesportives o desqualificants la sanció serà d'un tir lliure seguit de possessió per l'equip no infractor .

Art.12: REGLA DE POSSESSIÓ - PASSIVITAT

1. Un equip amb control de pilota viva disposa de 14 segons per llançar a cistella. Si incompleix aquesta norma, aquesta violació de possessió farà que tregui l'equip contrari. En un intercanvi de pilota, com especifica l'article 9.1.
2. El compte de possessió s'iniciarà un cop l'equip té el control de la pilota fora de la línia tres punts ja sigui després de que el jugador rebi la passada d'un jugador contrari per iniciar el joc, o d'un jugador del mateix equip que ha aconseguit un rebot defensiu, o aquest jugador surti amb la pilota fora de la tres punts.

3. Després de no realitzar l'acció d'intentar aconseguir una cistella, l'àrbitre haurà de comptar durant 5" i de forma visible, per que el jugador llenci a cistella.

Art.13: SUBSTITUCIONS – TEMPS MORTS

1. Els equips podran substituir a un o més jugadors durant una oportunitat de substitució, que començarà quan la pilota quedi morta abans de l'intercanvi de pilota ,i l'àrbitre ho autoritzi.
2. En cas que hi hagi auxiliars de taula, aquest seran els encarregats de controlar que els canvis es realitzin de forma correcta.
3. Cada equip podrà demanar un temps mort de 30" de durada durant el partit, quan la pilota estigui morta i l'àrbitre ho autoritzi.

Art.14: ACTA DE JOC

1. Es farà servir el format aprovat per l'Assemblea de l'FCBQ.
2. Es realitzarà un únic exemplar, sense còpia pels equips participants. Tanmateix un cop tancada l'acta els equips podran fer una fotografia de l'acta de joc.

DISPOSICIONS ADDICIONALS

SITUACIONS ESPECIALS

1. En cas de situacions i normes no presents en aquestes Regles s'aplicarà allò establert a les Regles de Basquetbol de la FIBA vigents en aquest moment.
2. Si al contrari, no estigués la situació establerta a les Regles de Basquetbol de la FIBA, el Director Tècnic del CA-EABQ, proposarà a la Junta Directiva la resolució del cas.

APROVACIÓ DE LES REGLES DE JOC

1. Aquestes Regles han estat aprovades per la Comissió Executiva de la Federació Catalana de Basquetbol, en reunió celebrada el dia 2 de Abril de 2014.

Aquestes Regles s'aplicaran a partir del dia 2 d'Abril de 2014

www.basquetcatala.cat



Federació Catalana de Basquetbol

Rambla Guipúscoa, 27 · 08018 Barcelona
Tel. 93 396 66 10 · Fax 93 323 77 60
arbitres@basquetcatala.cat

Tarragona 977 22 66 20

Lleida 973 22 88 90

Girona 972 40 60 74

Text editat en català per la
Federació Catalana de Basquetbol