

REGLAMENT DE JOC 3X3 NADAL 2023

INICI DE PARTIT – SITUACIONS DE SALT ENTRE DOS

1. A l'inici del partit, el capità o capitana de cada equip realitzarà un sorteig mitjançant el pedra-paper-tissors. 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.
2. Cada cop que hi hagi una pilota retinguda, el servei correspondrà a l'equip defensor. En les situacions de pilota enganxada entre anella i taulell s'atorgarà al pilota a l'equip que es trobava defensant l'acció de tir.

VALOR DE LA CISTELLA I INICI DE JOC

1. Cada cistella val 1 punt, excepte aquelles aconseguides des de més enllà de la línia de triple (6,25m i fora de perímetre pels minis i preminis), que el seu valor serà de 2 punts. Si hi ha falta de tir, es llença un tir lliure. Si hi ha falta de tir i bàsquet, també es llença un tir lliure addicional.

TEMPS DE JOC - PUNTUACIÓ LÍMIT

1. **El temps de joc consistirà en un període de 15 minuts, a rellotge corregut. Les semifinals i finals del torneig consistiran en un període de 20 minuts.**
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 extrems.
3. 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 una cistella.

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. Per iniciar el partit, cal que estiguin presents i en disposició de jugar 3 jugadors a pista.
3. En el cas d'incompareixença o inferioritat:
 - a) S'adjudica el partit a l'equip contrari i el resultat serà de 11 a 0.

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 rebí la pilota.
2. 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.
3. 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.

FALTES

1. Un equip es troba en situació de penalització de faltes d'equip després de cometre 7 faltes durant el partit.
2. Sancions de faltes personals:
 - a. Falta comesa per un equip que no es troba en situació de penalització de faltes, sobre un jugador que no està en acció de tir: Servei per l'equip 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 dins de la línia de triple: un (1) tir lliure.
 - ii. Acció de tir fora de la línia de triple: 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 7ª falta d'equip, exceptuant les faltes amb control de pilota (faltes d'atac), es sancionaran amb un tir lliure.
 - e. En tots els casos de tir lliure corresponent a falta personal, el joc es reprendrà amb la lluita pel rebot.
3. En el cas de faltes tècniques, antiesportives o desqualificants la sanció serà d'un tir lliure seguit de possessió per l'equip que rep la falta personal.

REGLA DE POSSESIÓ - PASSIVITAT

1. Després de no realitzar l'acció de intentar aconseguir una cistella, la persona que estigui controlant el marcador avisarà que queden 5" per que el jugador llenci a cistella, i farà un compte enrere de forma visible amb els dits de la mà.

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 o tinguin la possessió de la pilota.

DISPOSICIONS ADDICIONALS

SITUACIONS ESPECIALS

1. En cap cas, es pot fixar un jugador/a que no estigui inscrit per aquell equip. Si hi ha lesions, des de l'organització es mirarà com es pot solucionar el problema, però ningú pot jugar a un equip en el qual no està inscrit, a menys que ho accepti l'organització.
2. 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.