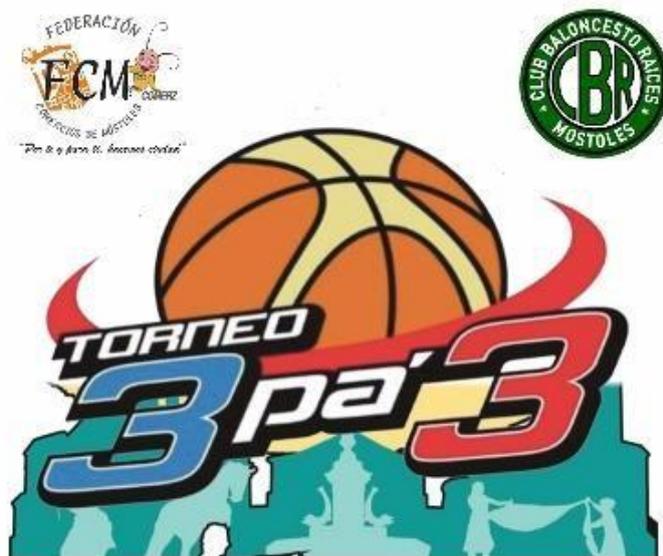


IX TORNEO DE BALONCESTO INCLUSIVO



Reglas

De Babybasket hasta Cadete.....	2
De Junior y Senior.....	3

De Babybasket hasta Cadete

1. Se juega en una sola canasta.
2. En la pista siempre debe haber como mínimo una chica, aunque no es obligatorio.
3. El partido será a 10 puntos con dos de ventaja o una duración máxima de 10 minutos (lo que antes ocurra). En la categoría BabyBasket el partido será a 5 puntos o 7 minutos (lo que antes ocurra). Al final de ese tiempo, ganará el encuentro el equipo que vaya por delante en el marcador.
4. En caso de empate, los tres jugadores que están jugando, tendrán que lanzar un tiro libre cada uno y ganará el encuentro el equipo que más tiros libres convierta.
5. Cada canasta vale un punto, excepto aquellas conseguidas desde más allá de la línea de 3 puntos, que valdrán 2 puntos.
6. La primera posesión del balón será sorteada.
7. Después de cada cambio de posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir más allá de la línea de 3 puntos, antes de poder anotar. Si anotasen sin salirse de la línea de 3 puntos la canasta será sumada en el marcador del equipo contrario y la posesión sería para este mismo equipo.
8. Después de cada canasta el balón cambiará de posesión y se inicia el juego desde medio campo y con un pase.
9. Cuando el balón salga fuera, deberá ponerse en juego desde la banda.
10. Las luchas suponen siempre posesión del balón para el equipo defensor.
11. Las faltas se sacarán siempre de banda. A partir de la quinta falta de equipo todas las faltas se sancionarán con un tiro libre y la posesión no cambiará de equipo.
12. Las faltas antideportivas no se permitirán y serán penalizadas con un tiro libre y la posesión del balón para el equipo sobre el que recaiga la falta.
13. Ningún jugador participará en más de un equipo.
14. Los equipos que se retrasen 5 minutos de la hora de comienzo del encuentro serán penalizados con 3 puntos menos en el partido.
15. Si algún miembro de la organización observa un comportamiento antideportivo en uno o varios jugadores de un equipo, o bien en los acompañantes de este mismo equipo, influyendo en el lógico transcurrir del juego, podrán ser eliminados de la competición.
16. Existirá un tiempo muerto de 1 minuto por equipo y partido.
17. No estarán consentidas las actitudes antideportivas.
18. Al inicio y final de cada partido ambos equipos deberán saludarse.
19. Se podrán realizar cambios a lo largo de los partidos siempre que el balón se encuentre parado.
20. Se permitirá un responsable por equipo hasta la categoría alevín (incluida).

Reglas básicas de juego para categorías Junior y Senior

1. Los equipos estarán formados al inscribirse por un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 5. Si alguno de sus miembros no pudiera participar en el torneo, podrá ser sustituido, comunicándolo a la organización, siempre antes del comienzo del primer partido para ese equipo. No obstante, se permite que un equipo pueda empezar un partido con dos jugadores.
2. Se concederá a los equipos un tiempo de cortesía de 5 minutos (ni uno más), pasados los cuales se cerrará el acta y se le dará el partido por perdido. El cierre del acta por parte del monitor/árbitro de pista será irreversible, por lo que la organización pide máxima puntualidad para evitar situaciones desagradables para todos. La no presentación de un equipo dará al otro la victoria por 5-0 en ese partido. Si a un partido no se presentase a jugar ninguno de los 2 equipos, se considerará a ambos equipos perdedores. Los únicos horarios válidos son los que figuran en el tablón de Organización, y en el web, CADA EQUIPO DEBERÁ VERIFICAR Y ASEGURARSE de la hora y la pista de los partidos que les corresponde jugar, no siendo válidas las reclamaciones por supuestas indicaciones erróneas de los voluntarios o de otras personas.
3. La organización del 3 pá 3 se reserva el derecho a descalificar a cualquier equipo que utilice jugadores/as que no estén inscritos o que hayan falseado la información de edades, nombres, DNI.
4. También será descalificado cualquier jugador que demuestre conducta antideportiva o que provoque algún tipo de altercado o pelea. Si este comportamiento fuese extensivo al equipo, se descalificaría al equipo completo, perdiendo todos los derechos a participar.
5. Todos los jugadores firmarán el acta, si la hubiera antes del comienzo del partido **NO PUDIENDO JUGAR AQUEL QUE NO LO HAGA.**
6. Hay árbitros.
7. El ganador será el equipo que antes llegue a 15 puntos (sin diferencia), o el que vaya ganando a los 12 minutos de juego. (**IMPORTANTE: NO SE INFORMARÁ A LOS EQUIPOS DEL TIEMPO QUE RESTA PARA FINALIZAR EL PARTIDO CON EL FIN DE EVITAR PERDIDAS DELIBERADAS DE TIEMPO**). En caso de empate al final del tiempo, cada equipo lanzará 3 tiros libres para determinar quién es el ganador. Estos tiros los lanzarán jugadores distintos. Si persistiera el empate se continuaría lanzando series de 3 tiros libres hasta que se deshiciese el empate.
8. La posesión del primer balón se sorteará.
9. Después de cada canasta el balón cambiará de posesión. El equipo que saque lo entregará al defensor, y cuando se lo devuelva comenzarán a jugar, siendo obligatorio que se dé por lo menos un pase para que la canasta sea válida. Cuando no haya canasta, el equipo que cogió el rebote deberá salir de la línea de 3 puntos para comenzar su ataque.
10. Los lanzamientos que se anoten dentro de la línea de 3 puntos y los tiros libres valdrán 1 punto y los de más allá de la línea de 3 puntos, valdrán 2 puntos.
11. Se permitirán sustituciones siempre que el juego haya quedado parado por una falta, canasta, fuera... y se le solicitará al árbitro, que concederá el permiso para ello.
12. Un reloj de 24 segundos imaginario estará siempre en funcionamiento, y el árbitro de pista podrá utilizarlo cuando lo crea conveniente, avisando a los equipos cuando hayan transcurrido 16 segundos aproximadamente.

13. Faltas:

- Las faltas sin acción de tiro, saca el equipo que recibe la falta.
 - Si la falta es de tiro y no hay canasta o el equipo que la comete está en bonus, (el bonus es a partir de la quinta falta), hay un tiro libre y saque para el equipo que lanza el tiro libre.
 - Si la falta es en acción de tiro y se convierte la canasta, está será válida y se lanza un tiro libre, a continuación, saca el equipo que lanza el tiro libre.
14. Si el arbitro juzga una falta como grave o antideportiva, será castigada en cualquier momento con un tiro libre y posesión para el equipo que recibió la falta. 2 faltas de esta índole llevarán consigo la descalificación automática del jugador.
15. Cuando se produzca "lucha" el balón será para el equipo que defendía.
16. No existirán los tiempos muertos. No se puede hacer mates en los calentamientos, salvo en las finales.
17. Cualquier otra circunstancia no prevista en este reglamento quedará sujeta a la decisión de la organización.

