



BIZKAIA 3X3 PIL PIL CUP TXIKI **reglamento**

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS:

- Los equipos podrán ser masculinos o femeninos, compuestos por un mínimo de 3 y un máximo de 7 jugadorxs. Los mixtos serán considerados MASCULINOS.
- LA COMPOSICIÓN de los equipos deberá permanecer **INALTERABLE** durante todo el torneo. El primer día se realizará una comprobación de inscritos y una foto que confirme la identidad de los participantes.
- Cualquier variación deberá ser comunicada a la organización para su conocimiento.

La **DURACIÓN** de cada partido será:

- **Mini:** 12 minutos o 20 puntos.
- **Pre-mini:** 12 minutos o 15 puntos.
- **Saskieskolak:** 10 minutos o 10 puntos.
- **CADETE INFANTIL** 12 minutos o 15 puntos

El tiempo solo se detendrá cuando se pida un tiempo muerto (hay 2, uno por cada equipo)

RESULTADOS:

- En caso de que el partido finalice en empate, TODXS LXS COMPONENTES DEL EQUIPO lanzarán 1 tiro libre, ganando el equipo que más tiros libres consiga. Si un equipo estuviera compuesto por menos jugadorxs o durante el partido se hubiera lesionadx algún componente, elegirá tantos jugadores como haga falta para completar la primera ronda de tiros libres, DE ESTA MANERA, en la primera ronda, LOS 2 EQUIPOS TIRARAN EL MISMO NÚMERO DE TIROS LIBRES.
 - En caso de persistir el empate, cada equipo lanzará 1 tiro libre de forma alternativa, ganando el equipo que anote primero sin respuesta por parte del equipo contrario (muerte súbita).
- **Los empates a partidos ganados y perdidos se resolverán de la siguiente manera:**
 - Mayor cantidad de puntos a favor TOTALES.
 - Mayor diferencia, RESTA; puntos a FAVOR – puntos en CONTRA.
 - Enfrentamientos directos entre los equipos empatados
- Los partidos que no se puedan jugar por incomparecencia de un rival FINALIZAN 20-0 / 15-0 / 10-0

PUNTUACIÓN:

- Cada canasta dentro del triple 1 punto.
- Canasta conseguida desde fuera del triple, 2 puntos.



FALTAS:

- Las faltas se sacarán siempre desde cabecera EXCEPTO SI ESTAMOS EN ACCIÓN DE TIRO. En este caso:
 - Si el lanzamiento se efectúa desde dentro del triple y entra la canasta, será válido y se concederá 1 tiro adicional.
 - Si el lanzamiento desde dentro del triple no se convierte, se concederá 1 tiro libre adicional. A partir de la 7ª falta de equipo se concederán 2 tiros adicionales.
 - Si el lanzamiento desde fuera del arco no se convierte, se concederán 2 tiros adicionales.
 - Si el lanzamiento desde fuera del triple se convierte, será válido y se concederán 1 tiros adicionales.
- Desde la SEXTA falta de equipo hasta la NOVENA, se sancionarán con 2 tiros libres.
- La DÉCIMA falta de equipo Y SUCESIVAS, se sancionarán con 2 tiros libres y posesión de balón para el equipo que reciba la falta.
- Las faltas antideportivas y descalificantes contarán como 2 faltas en las faltas de equipo. La primera falta antideportiva de un jugador se penaliza con 2 tiros libres, pero sin la posesión del balón. Todas las faltas descalificantes se penalizan con 2 tiros libres y posesión del balón.
- Todas las faltas técnicas serán penalizadas con 1 tiro libre. Tras el tiro se reanuda el partido mediante un *check-ball*. Si la falta técnica la cometió un defensor, el reloj de posesión vuelve a 12 segundos.

ASPECTOS A TENER EN CUENTA:

- El juego se desarrolla en medio campo de baloncesto. Ambos equipos encestan en la misma canasta.
- Tras cada canasta convertida un jugador del equipo que no ha anotado reanudará el partido botando o pasando el balón desde dentro del campo hacia un lugar del terreno detrás del arco.
- La primera posesión será sorteada.
- Después de cada cambio de posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir de fuera de la zona. **EN CATEGORIA MINI, INFANTIL Y CADETE habrá que salir del triple para poder lanzar a canasta, en el caso de PRE-MINI Y ESCUELITAS habrá que salir de la zona.**
- El balón siempre se pondrá en juego desde el frontal fuera del triple (la cabecera).
- Las luchas suponen el cambio de posesión según la flecha de alternancia.
- **Se considera que hemos salido FUERA DE LA ZONA O DEL TRIPLE, cuando tenemos los dos pies fuera de la línea de triple.**
- El *stalling* o evitar jugar activamente será una violación. Si el terreno de juego está equipado con un reloj de lanzamiento, los jugadores deben intentar un tiro en 12 segundos. Si el terreno de juego no está equipado con un reloj de lanzamiento y los jugadores no intentan de manera suficiente atacarla canasta, el árbitro avisará al equipo atacante contando públicamente los últimos 5 segundos.



- En cualquier saque, si no hay cambio de posesión, **NO ES OBLIGATORIO SALIR DE LA ZONA O DE LA LÍNEA DE TRIPLE**. Si hay cambio de posesión, **HAY QUE SALIR DE LA ZONA O DE LA LÍNEA DE TRIPLE**.
- Ambos equipos pueden realizar sustituciones cuando el balón pase a estar muerto y el reloj de partido está parado, antes del *check-ball* o antes de un tiro libre.
- Para una mejor organización, traer dos camisetas de distintos colores.
- Es OBLIGATORIO estar en la zona de juego 20 minutos antes del comienzo del primer partido y hay que pasar por la zona de control **TANTO AL LLEGAR COMO ANTES DE IRSE**.
- En el recinto de juego (dentro de la zona vallada) únicamente podrán estar lxs jugadorxs y lxs entrenadxs. El resto de lxs acompañantes estarán fuera de la zona vallada.
- Cualquier conducta antideportiva o faltas de respeto (tanto equipo como afición) conllevará la descalificación del equipo.
- **TODXS LXS PARTICIPANTES DEBEN SALIR AL CAMPO EN TODOS LOS PARTIDOS**