

# REGLAMENTO DE BALONCESTO 3x3 INEF GO



## 1. Normativa general

A todos los efectos se aplicarán las Reglas de Juego editadas por la Federación Española de Baloncesto (FEB), vigentes en el momento del campeonato. Estas pueden consultarse en la web oficial de la FEB.

Las normas que se detallan a continuación prevalecerán sobre el reglamento FEB en caso de discrepancia.

## 2. Inscripción de equipos y jugadores

1. Cada equipo deberá presentar 6 jugadores/as acreditados en la Reunión de Delegados previa al inicio del campeonato.
2. Si algún jugador/a preinscrito no pudiera participar en ninguno de los partidos:
  - Deberá ser reemplazado antes del inicio del campeonato.
  - Si no fuera posible por haberse iniciado el viaje, se comunicará al Comité Deportivo a la llegada a la ciudad para realizar el oportuno reconocimiento médico.
3. No podrá participar ninguna persona no inscrita oficialmente.
4. Ninguna persona podrá estar inscrita en más de un equipo.

## 3. Participación mínima de jugadores

1. Los 6 jugadores/as acreditados deberán participar como mínimo en dos de los cinco primeros periodos de todos los partidos disputados por su selección.
2. Si algún jugador no pudiera ser alineado por lesión, esta circunstancia deberá acreditarse mediante certificado médico oficial del campeonato.
3. El entrenador deberá confirmar a la mesa el cinco inicial de cada periodo. Si se detecta un error tras iniciarse el periodo:
  - Se sancionará al entrenador con **falta técnica**.
  - El jugador que participe indebidamente será sustituido.
  - El periodo contará como jugado para ambos jugadores.

## 4. Sustituciones

Durante los cinco primeros periodos no se permiten sustituciones, salvo en los siguientes casos:

- Lesión de un jugador.
- Descalificación.
- Eliminación por cinco faltas personales.

Un jugador lesionado que solo haya disputado un periodo de los cinco primeros y se recupere podrá jugar el sexto periodo.

### **5. Periodos obligatorios de juego**

1. Cada jugador deberá disputar al menos dos periodos completos durante los cinco primeros periodos.
2. Se considera periodo completo desde el inicio hasta el final del mismo, con las siguientes excepciones:
  - Lesión: se considerará periodo completo si no puede finalizarlo.
  - Descalificación: la alineación será válida aunque no complete los dos periodos.
  - Cinco faltas personales: la alineación será válida aunque no complete los dos periodos.
3. El jugador que sustituya a otro por lesión, descalificación o eliminación no contabilizará ese periodo como completo.

### **6. Periodos obligatorios en el banquillo**

Cada jugador deberá permanecer en el banquillo durante dos periodos completos de los cinco primeros periodos, sin excepciones.

### **7. Tiempos muertos**

- Cada equipo dispondrá de dos tiempos muertos por parte (tres periodos).
- Se concederá un tiempo muerto por cada periodo extra.
- Los tiempos muertos no utilizados no se acumulan.
- El equipo que reciba canasta podrá solicitar tiempo muerto.

## 8. Faltas de equipo

- Se lanzarán dos tiros libres cuando un equipo supere la 4ª falta de equipo en cada periodo.
- En cada nuevo periodo, el contador de faltas de equipo vuelve a cero.
- Solo serán acumulativas las faltas del sexto periodo para los periodos extra.

## 9. Finalización anticipada del partido

Si un equipo supera al otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado:

- El resultado será el reflejado en el acta en ese momento.
- El partido continuará solo a efectos disciplinarios (faltas, incidencias, etc.), sin anotar puntos.
- Las faltas descalificantes se trasladarán al Comité Deportivo.

## 10. Duración y control del tiempo de juego

1. El encuentro se dividirá en dos partes de tres periodos cada una.
2. Cada periodo tendrá una duración de 8 minutos:
  - Primeros 7 minutos: reloj corrido.
  - Último minuto: reloj parado.
3. En el último periodo:
  - Primeros 5 minutos: reloj corrido.
  - Últimos 3 minutos: reloj parado.
4. En los periodos extra:
  - Primeros 3 minutos: reloj corrido.
  - Últimos 2 minutos: reloj parado.
5. El reloj se detendrá siempre en:
  - Tiros libres.
  - Tiempos muertos.

- Faltas que den lugar a tiros libres.
6. El árbitro no tocará el balón en los saques de banda o fondo, salvo tras falta, sustitución o tiempo muerto.

## 11. Defensa

- Se permite cualquier tipo de defensa.
- Solo se considerará defensa ilegal cuando un jugador permanezca más de 5 segundos en la zona sin la presencia del jugador al que defiende.
- La defensa ilegal se sancionará con:
  - Dos tiros libres.
  - Posesión del balón.
- No computa como falta técnica.

## 12. Reglas de tiempo y posesión

- Regla de 8 segundos para pasar el balón a campo ofensivo.
- Regla de 24 segundos de posesión.

## 13. Línea de tres puntos

Se utilizará línea de tres puntos durante todo el torneo.

## 14. Organización del torneo

- Autoridad máxima: Nicolás Villegas.
- Encargados de la modalidad de baloncesto 3x3: Eva y Alberto.

## 15. Reglamento general del evento

- Número máximo de equipos: 16.
- Número máximo de personas por equipo: 6.
- Se organizarán grupos y cuadro final si el número de equipos lo permite.



UNIVERSIDAD  
POLITÉCNICA  
DE MADRID



- Los balones se solicitarán en delegación/consejería **con educación.**
- Habrá arbitraje oficial en la final.

## 16. Calendario

- 11 de mayo: semifinales.
- 12 de mayo: finales.

Este reglamento será de obligado cumplimiento para todos los equipos participantes en el Torneo de Baloncesto de la Facultad.