

REGLAMENTO EXPERIENCE EX3

CUÁNDO 27 DIC 26
DÓNDE CEIP HANS CHRISTIAN ANDERSEN

MALAGA

1. INFORMACION GENERAL

- **Fecha:** domingo, 27 de diciembre de 2026.
- **Modalidad:** baloncesto 3x3.
- **Categorías:** desde minibasket hasta sénior, masculinas y femeninas.
- **Precio de inscripción:** 80 € por equipo.
- **Composición de los equipos:** mínimo 3 jugadores y máximo 4.
- **Formato de competición:** fase inicial de grupos y fase eliminatoria, adaptadas al número de equipos inscritos.

2. CATEGORIAS Y EDADES

El torneo contará con las siguientes categorías, tanto masculinas como femeninas:

CATEGORÍA	AÑO DE NACIMIENTO
Minibasket	2015 y 2016
Infantil	2013 y 2014
Cadete	2011 y 2012
Júnior	2009 y 2010
Sénior	2008 y anteriores

Cada jugador deberá inscribirse en la categoría que le corresponda según su año de nacimiento, salvo las excepciones que pueda autorizar la organización.

3. NORMAS GENERALES DE JUEGO

- Los partidos se disputarán en una única canasta, utilizando media pista.
- Cada equipo estará formado por un máximo de 4 jugadores, de los cuales 3 jugarán simultáneamente.
- Los cambios serán ilimitados y se realizarán durante las situaciones de balón muerto.
- Se utilizará un balón de tamaño 6 con el peso correspondiente al tamaño 7, salvo posibles adaptaciones para minibasket.
- Los lanzamientos realizados desde dentro del arco tendrán un valor de 1 punto.
- Los lanzamientos realizados desde fuera del arco tendrán un valor de 2 puntos.
- Los tiros libres tendrán un valor de 1 punto.

4. DURACION DE LOS PARTIDOS

- Los partidos tendrán una duración de 10 minutos a reloj corrido.
- No hay reloj de posesión de 12 segundos.
- Se establecerán 5 minutos adicionales entre encuentros para la entrada de los equipos a pista, calentamiento y preparación del siguiente partido.
- El primer equipo que alcance los 21 puntos ganará automáticamente el encuentro, aunque no hayan transcurrido los 10 minutos.
- Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto de 30 segundos por partido.
- Los tiempos muertos únicamente podrán solicitarse cuando el balón esté muerto y durante ellos se detendrá el cronómetro.

Prórroga

- Si un partido termina empatado al finalizar los 10 minutos reglamentarios, se disputará una prórroga sin límite de tiempo.
- El primer equipo que consiga anotar 2 puntos durante la prórroga será el ganador.

5. INICIO Y REANUDACION DEL JUEGO

- El equipo que comience con la posesión del balón se determinará mediante sorteo.
- El partido comenzará con un check-ball, mediante el cual un jugador defensor entregará o pasará el balón al atacante situado fuera del arco.
- Después de cada canasta, el equipo que haya recibido los puntos recuperará el balón debajo del aro y deberá llevarlo o pasarlo fuera del arco antes de comenzar su ataque.
- Después de un balón muerto, una falta o una salida del balón fuera de los límites de la pista, el juego se reanudará mediante check-ball cuando corresponda.
- Cuando un equipo recupere la posesión mediante un rebote defensivo, robo o cambio de posesión, deberá sacar el balón fuera del arco antes de intentar anotar.
- En situaciones de lucha o balón retenido, la posesión corresponderá al equipo que estuviera defendiendo.

6. FALTAS Y TIROS LIBRES

Las faltas se sancionarán siguiendo las siguientes normas:

- Falta sobre un jugador que no está lanzando: el juego se reanudará mediante check-ball, salvo que corresponda aplicar la penalización por acumulación de faltas de equipo.
- Falta durante un lanzamiento de 1 punto: 1 tiro libre.
- Falta durante un lanzamiento de 2 puntos: 2 tiros libres.
- Faltas de equipo número 7, 8 y 9: 2 tiros libres para el equipo contrario.
- Falta de equipo número 10 y posteriores: 2 tiros libres y posesión para el equipo contrario.
- Falta técnica: 1 tiro libre.
- Primera falta antideportiva de un jugador: 2 tiros libres, sin posesión adicional salvo que corresponda por acumulación de faltas de equipo.
- Segunda falta antideportiva del mismo jugador: descalificación, 2 tiros libres y posesión para el equipo contrario.

Cada falta antideportiva contabilizará como dos faltas de equipo.

7. INFRACCIONES

Los árbitros controlarán las siguientes infracciones:

- Pasos: desplazamiento ilegal de los pies mientras se tiene el control del balón.
- Dobles: volver a botar el balón después de haber finalizado un primer regate.
- Fuera de banda o fondo: cuando el balón o un jugador con posesión sale de los límites de la pista.
- Pie: contacto deliberado e ilegal del balón con el pie o la pierna.
- Tres segundos: un jugador atacante no podrá permanecer más de tres segundos consecutivos dentro de la zona restringida del equipo contrario.
- No salir del arco: después de recuperar la posesión, el equipo deberá establecer el control del balón fuera del arco antes de intentar anotar.
- Juego pasivo: aunque no existirá un reloj de posesión, los árbitros podrán sancionar a los equipos que no intenten atacar activamente o pierdan tiempo deliberadamente.

8. SISTEMA DE COMPETICION

- El torneo se organizará mediante una fase inicial de grupos y una posterior fase eliminatoria.
- La fase inicial estará formada, como formato de referencia, por grupos de 4 equipos.
- La fase final podrá incluir cuartos de final, semifinales y final, dependiendo del número de equipos inscritos en cada categoría.
- La organización comunicará la distribución definitiva de los grupos, los equipos clasificados para eliminatorias y los criterios de desempate antes del inicio de la competición.

9. PREMIOS

El torneo contará con premios para los equipos y participantes destacados, de acuerdo con las condiciones anunciadas para cada categoría.

Se contemplan los siguientes reconocimientos:

- Equipos campeones.
- Equipos subcampeones.
- Jugadores MVP.

Para cualquier duda, puede contactar con info@global.es