



**FBPA**

**BASES DE COMPETICIÓN**

**LIGA 3X3**

**JUEGOS**

**ESCOLARES**

**TEMPORADA 2021/2022**

**FBPA.es**

*FEDERACION  
de BALONCESTO*

**Principado  
de Asturias**

- 1. PARTICIPACION**
- 2. COMPOSICION DE LOS EQUIPOS**
- 3. SISTEMA DE COMPETICION**
- 4. TERRENO DE JUEGO Y BALON**
- 5. EQUIPO ARBITRAL**
- 6. PARTIDOS APLAZADOS**
- 7. REGLAS DE JUEGO**

- 7.1 COMIENZO DEL PARTIDO**
- 7.2 PUNTUACION**
- 7.3 TIEMPO DE JUEGO / GANADOR DE UN PARTIDO**
- 7.4 FALTAS / TIROS LIBRES**
- 7.5 COMO SE JUEGA EL BALON**
- 7.6 STALLING (evitar jugar activamente, es decir, sin intentar anotar)**
- 7.7 SUSTITUCIONES**
- 7.8 TIEMPOS MUERTOS**

## **8. DESARROLLO DE LA COMPETICION**

- 8.1 PARTICIPANTES**
- 8.2 HORARIOS**
- 8.3 FECHAS**

## **9. SISTEMA DE COMPETICION**

- 9.1 COMPOSICION Y PARTICIPACION**
- 9.2 FORMA DE JUEGO**
  - 9.2.1 CADETE MASCULINO**
  - 9.2.2 CADETE FEMENINO**
  - 9.2.3 INFANTIL MASCULINO**
  - 9.2.4 INFANTIL FEMENINO**
  - 9.2.5 ALEVIN MASCULINO**
  - 9.2.6 ALEVIN FEMENINO**
  - 9.2.7 BENJAMIN MASCULINO**
  - 9.2.8 BENJAMIN FEMENINO**

## 1. PARTICIPACION

En Categorías Alevín y Benjamín, la participación será exclusivamente mediante equipos de centros de enseñanza. Podrán admitirse equipos mixtos, previa solicitud al Comité Técnico Autonómico. En caso de ser admitida la solicitud, participarían en categoría masculina.

En Categorías Cadete e Infantil, podrán inscribirse centros escolares o entidades inscritas en el Registro de Asociaciones Deportivas del Principado de Asturias o cualquier otro registro público.

### **PARA ESTA TEMPORADA 2021/2022**

Se limitará la participación a un equipo por categoría y centro o entidad deportiva ya participante en la modalidad de Baloncesto de Juegos Deportivos.

## 2. COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

Cada equipo estará formado por 4/6 jugadores/as (3 jugadores/as en cancha y 1/3 sustitutos) y al menos un entrenador/a que deberá estar presente en cada encuentro. Los/as jugadores/as participarán únicamente la Categoría que les corresponde por año de nacimiento o en la que están inscritos en los Juegos Deportivos.

CATEGORIA CADETE	NACIDOS 2006/2007
CATEGORIA INFANTIL	NACIDOS 2008/2009
CATEGORIA ALEVIN	NACIDOS 2010/2011
CATEGORIA BENJAMIN	NACIDOS 2012/2013

Las inscripciones se realizarán necesariamente por internet a través de la página web <http://dgdpa.deporteasturiano.org/>. La fecha tope para la inscripción de los equipos será el **21 de Febrero de 2022**.

Para la temporada actual será obligatorio que los entrenadores inscritos tengan al menos la titulación de Entrenador de Iniciación.

En los encuentros, será obligatorio presentar el tríptico (hoja de inscripción) y la licencia de los jugadores, acompañada del D.N.I., Pasaporte Individual, Libro de Familia, Libro de Escolaridad fotocopia de uno de los mismos tanto en las Fases Locales, Inter-zonales como en la Fase Regional, y deberá ser presentado al árbitro del encuentro. Para las licencias de entrenador, estas deberán ser validadas y selladas por la FBPA la cual NO será válida sin este requisito. La persona que no lleve identificación alguna, no podrá ser alineado

## 3. SISTEMA DE COMPETICIÓN

Se jugará una primera jornada (jornada 1) "Fase de Grupos" en modo concentración donde se formarán grupos de 3-4 equipos (si fuera posible) donde los mejor clasificados pasarían a la segunda jornada (jornada 2) "Fase Final" donde se decidiría el título de Campeón de Asturias 3x3 de la Categoría correspondiente.

## **4. TERRENO DE JUEGO Y BALÓN.**

El partido se jugará en una cancha de baloncesto con 1 canasta. El terreno de juego tendrá la misma área restringida de baloncesto, incluyendo una línea de tiros libres (5,80 m.), una línea de 2 puntos (6,75 m.) y el área de "semicírculo de no carga" debajo de la canasta. En Categoría Benjamín y Alevín, el área restringida será el mismo que determina las reglas mini basket. Se puede utilizar la mitad de una cancha tradicional de baloncesto.

Para la presente temporada, el balón oficial que se utilizará en todas las categorías será el mismo que en la modalidad 5x5. Para la temporada 2022/2023, en Categorías Cadete e Infantil se utilizará el balón oficial 3x3 (talla 6 con peso talla7)

## **5. EQUIPO ARBITRAL**

El equipo arbitral del partido estará compuesto por 1 árbitros y 1 oficial de mesa.

## **6. PARTIDOS APLAZADOS**

No se permitirá el aplazamiento de ningún encuentro, ya que la competición se disputará en formato concentración

## **7. REGLAS DE JUEGO (completas en la normativa Juegos Escolares)**

A todos los efectos se aplicará la Normativa de los Juegos Escolares a las cuales se añadirán las siguientes reglas que prevalecerán sobre la 1ª en caso de discrepancia:

### **7.1 COMIENZO DEL PARTIDO**

Ambos equipos calentarán simultáneamente antes del partido.

Un lanzamiento de moneda determinará qué equipo obtiene la primera posesión de balón. El equipo que gane el lanzamiento de moneda puede elegir para tener la posesión del balón al principio del partido o al principio de una posible prórroga.

El partido debe comenzar con tres jugadores de cada equipo en el terreno de juego.

### **7.2 PUNTUACIÓN**

Para cada lanzamiento dentro del arco (LINEA 6,75 m.) (área de tiro de campo de 1 punto) se concederá un 1 punto.

Para cada lanzamiento detrás del arco (LINEA 6,75 m.) (área de tiro de campo de 2 puntos) se concederán 2 puntos.

Para cada tiro libre anotado se concederá 1 punto.

### **7.3 TIEMPO DE JUEGO / GANADOR DE UN PARTIDO**

El tiempo de juego regular será un cuarto de 10 minutos. El reloj se detendrá en situaciones de balón muerto y en los tiros libres. El reloj se reiniciará una vez que se haya completado el check-ball (tan pronto como esté en la/s mano/s del jugador del equipo atacante).

Sin embargo, el primer equipo que anote 21 puntos o más gana el partido si ello ocurre antes del final del tiempo de juego regular

Si el tanteo está empatado al final del tiempo de juego, se jugará una prórroga. Habrá un intervalo de 1 minuto antes de que comience la prórroga. El primer equipo que anote 2 puntos en la prórroga gana el partido.

Un equipo perderá el partido por incomparecencia, si en la hora programada de inicio el equipo no está presente en el terreno de juego con 3 jugadores preparados para jugar. En caso de una incomparecencia, el resultado del partido se registrará con 10-0 o 0-10. Así mismo, un equipo perderá el partido por inferioridad, si abandona el terreno de juego antes del final del partido o si todos los jugadores del equipo están lesionados y/o descalificados. En el caso de una situación de inferioridad, el equipo ganador puede optar por mantener su puntuación o ganarlo por incomparecencia, mientras que la puntuación del equipo que se ha quedado en inferioridad se establece en 0 en cualquier caso.

Un equipo que pierda por inferioridad o por incomparecencia simulada será descalificado de la competición.

### **7.4 FALTAS / TIROS LIBRES**

Un equipo se encuentra en una situación de penalización después de haber cometido 6 faltas. Los jugadores no serán excluidos en base al número de faltas personales.

Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:

- Si el lanzamiento desde el terreno de juego entra en la canasta, será válido y se concederá además 1 tiro libre adicional. A partir de la 7ª falta de equipo, se concederán 2 tiros libres adicionales.

- Si el lanzamiento desde dentro del arco no se convierte, se concederá 1 tiro libre. A partir de la 7ª falta de equipo, se concederán 2 tiros libres. –

Si el lanzamiento desde fuera del arco no se convierte, se concederán 2 tiros libres.

Las faltas antideportivas y descalificantes contarán como 2 faltas a efectos de las faltas de equipo. La primera falta antideportiva de un jugador se penalizará con 2 tiros libres, pero sin la posesión del balón. Todas las faltas descalificantes (incluida la segunda falta antideportiva de un jugador) se penalizarán siempre con 2 tiros libres y la posesión del balón.

Las faltas de equipo 7ª, 8ª y 9ª siempre serán penalizadas con 2 tiros libres. La 10ª falta de equipo y cualquier falta de equipo posterior serán penalizadas con 2 tiros libres y posesión de balón. Esta condición se aplica también a las faltas antideportivas y a las faltas cometidas durante la acción de tiro

Todas las faltas técnicas serán siempre penalizadas con 1 tiro libre

Nota: Una falta de equipo con control de balón (falta ofensiva) no será penalizada con tiros libres.

## **7.5 CÓMO SE JUEGA EL BALÓN**

Tras cada canasta de campo o último tiro libre convertido (excepto aquellos seguidos de posesión de balón):

- Un jugador del equipo que no ha anotado reanudará el partido botando o pasando el balón desde dentro del campo directamente debajo de la canasta (no desde detrás de la línea de fondo) hacia un lugar del terreno de juego detrás del arco (LINEA 6,75 m.).
- Si el equipo defensor obtiene el rebote del balón, debe llevar el balón detrás del arco (pasándolo o regateando).

La posesión de balón otorgada a cualquiera de los equipos tras cualquier situación de balón muerto comenzará con un check-ball, es decir, un intercambio del balón (entre el jugador defensor y el atacante) detrás del arco en la parte superior del terreno de juego.

En caso de una situación de salto, se concederá el balón al equipo defensor. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 12 segundos.

## **7.6 STALLING (evitar jugar activamente, es decir, sin intentar anotar)**

Stalling o evitar jugar activamente (es decir, sin intentar anotar) será una violación.

Si el terreno de juego está equipado con un reloj de lanzamiento, un equipo debe intentar un tiro en 12 segundos. La cuenta comenzará tan pronto como el balón se encuentre en las manos del jugador atacante (tras el cambio con el defensor o tras un cesto convertido, debajo de la canasta).

Nota: Si el terreno de juego no está equipado con un reloj de lanzamiento y un equipo no intenta de manera suficiente atacar la canasta, el árbitro avisará al equipo atacante contando públicamente los últimos 5 segundos.

## **7.7 SUSTITUCIONES**

Ambos equipos pueden realizar sustituciones cuando el balón pase a estar muerto y el reloj de partido esté parado, antes del check-ball o de un tiro libre. El sustituto puede entrar al partido sin previo aviso a los árbitros u oficiales de mesa. Las sustituciones pueden realizarse solamente detrás de la línea de fondo y no requieren ninguna acción de los árbitros u oficiales de mesa.

## **7.8 TIEMPOS MUERTOS**

Cada equipo dispone de un tiempo muerto. Cualquier jugador o sustituto puede solicitar el tiempo muerto en una situación de balón muerto antes de un check-ball o tiro libre.

Todos los tiempos muertos tendrán una duración de 30 segundos.

**Las demás reglas se regirán por el reglamento FIBA**

## 8. DESARROLLO DE LA COMPETICION

### 8.1 PARTICIPANTES

#### 8.1.1 PARTICIPANTES CADETE MASCULINO

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D	GRUPO E	GRUPO F

#### 8.1.2 PARTICIPANTES CADETE FEMENINO

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D	GRUPO E	GRUPO F

#### 8.1.3 PARTICIPANTES INFANTIL MASCULINO

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D	GRUPO E	GRUPO F

#### 8.1.4 PARTICIPANTES INFANTIL FEMENINO

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D	GRUPO E	GRUPO F

### 8.1.5 PARTICIPANTES ALEVIN MASCULINO

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D	GRUPO E	GRUPO F

### 8.1.6 PARTICIPANTES ALEVIN FEMENINO

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D	GRUPO E	GRUPO F

### 8.1.7 PARTICIPANTES BENJAMIN MASCULINO

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D	GRUPO E	GRUPO F

### 8.1.8 PARTICIPANTES BENJAMIN FEMENINO

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D	GRUPO E	GRUPO F

## 8.2 HORARIOS

Se jugará en formato concentración, dependiendo la duración de la jornada del número de equipos y de partidos a disputar



### 8.3 FECHAS

CATEGORIA	JORNADA 1 FASE DE GRUPOS	JORNADA 2 FASE FINAL
CADETE	20 DE MARZO	18 DE JUNIO
INFANTIL	20 DE MARZO	18 DE JUNIO
ALEVIN	13 DE MARZO	11 DE JUNIO
BENJAMIN	13 DE MARZO	11 DE JUNIO

**ESTAS FECHAS PODRAN SUFRIR MODIFICACIONES EN FUNCION DE NECESIDADES**

## 9. SISTEMA DE COMPETICION

### 9.1 COMPOSICION Y PARTICIPACION

En la presente temporada la Liga 3x3 estará formada por XXX equipos

Nº EQUIPOS CADETE MASCULINO XX

Nº EQUIPOS CADETE FEMENINO XX

Nº EQUIPOS INFANTIL MASCULINO XX

Nº EQUIPOS INFANTIL FEMENINO XX

Nº EQUIPOS ALEVIN MASCULINO XX

Nº EQUIPOS ALEVIN FEMENINO XX

Nº EQUIPOS BENJAMIN MASCULINO XX

Nº EQUIPOS BENJAMIN FEMENINO XX

### 9.2 FORMA DE JUEGO

Los clubes o colegios interesados en organizar las distintas Fases Finales, deberán comunicarlo a la FBPA con al menos 4 semanas de antelación respecto a la fecha de las mismas. La FBPA se reserva el derecho de adjudicación, a las distintas instituciones interesadas.

#### 9.1.1 CADETE MASCULINO

#### 9.1.2 CADETE FEMENINO

**9.1.3 INFANTIL MASCULINO**

**9.1.4 INFANTIL FEMENINO**

**9.1.5 ALEVIN MASCULINO**

**9.1.6 ALEVIN FEMENINO**

**9.1.7 BENJAMIN MASCULINO**

**9.1.8 BENJAMIN FEMENINO**