



**FBPA**

**BASES DE COMPETICIÓN**

**LIGA 3X3 CAJA  
RURAL DE  
ASTURIAS**

**JUEGOS  
ESCOLARES**

**TEMPORADA 2024/2025**

- 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
- 7.9 DESCALIFICACION
- 7.10 ADAPTACION A CATEGORIAS U12
- 7.11 PROCEDIMIENTO DE PROTESTA

## **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 U15 MASCULINO
  - 9.2.2 U15 FEMENINO
  - 9.2.3 U13 MASCULINO
  - 9.2.4 U13 FEMENINO
  - 9.2.5 U11 MASCULINO
  - 9.2.6 U11 FEMENINO

## 1. PARTICIPACION

En Categoría U11, 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 U13 Y U15, podrán inscribirse centros escolares o entidades inscritas en el Registro de Asociaciones Deportivas del Principado de Asturias o cualquier otro registro público. En categoría U13 podrán admitirse equipos mixtos, previa solicitud al Comité Técnico Autonómico. En caso de ser admitida la solicitud, participarían en categoría masculina.

## 2. COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

Cada equipo estará formado por un máximo de 6 y un mínimo de 4 jugadores/as, pudiendo inscribir en cada encuentro un máximo de 4 jugadores/as (3 jugadores/as en cancha y 1 sustituto). En categorías U11 y U13 podrá inscribirse un entrenador/a, que únicamente podrá gestionar los cambios y los tiempos muertos y no podrá dar ninguna instrucción a los jugadores/as durante el juego.

CATEGORIA U15	NACIDOS 20010 y posteriores
CATEGORIA U13	NACIDOS 2012 y posteriores
CATEGORIA U11	NACIDOS 2014 y posteriores

Las inscripciones se realizarán necesariamente por internet a través de la página web <http://dgdpa.deporteasturiano.org/>. La fecha tope para la inscripción para las categorías U15 y U13 será el **21 de Febrero de 2025** y para la categoría U11, será el **28 de Marzo de 2025**.

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. La persona que no lleve identificación alguna, no podrá ser alineado.

Se podrá aplicar acta digital sin la función de estadísticas completas, por lo que los jugadores/as deberán llevar el número visible, al menos en la camiseta.

## 3. SISTEMA DE COMPETICIÓN

Se jugará en modo concentración. Se formarán grupos pequeños (si fuera posible), cada grupo jugará en una franja horaria acotada para minimizar el volumen de equipos en el pabellón. Los mejor clasificados pasarían a la "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 U11, 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 categorías U15 y U13 será el oficial 3x3 (talla 6 con peso talla7) y en categoría U11 será el mismo que en la modalidad 5x5.

## 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

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

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 comenzará con un check-ball inicial en la parte central de la cancha por la parte externa de la línea de 6,75.

### 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. La prórroga se jugará sin tiempo y el primer equipo que anote 2 puntos 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, si esta se realiza entre la 1ª y la 9ª falta de equipo. Todas las faltas descalificantes (incluida la segunda falta antideportiva de un jugador) se penalizarán siempre con 2 tiros libres y la posesión del balón.

Un jugador será descalificado del encuentro si comete 2 faltas antideportivas.

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.

Será violación botar el balón, dentro del arco y con opción de lanzar a canasta, de espaldas o de lado hacia la canasta durante más de 3 segundos consecutivos.

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.

## 7.9 DESCALIFICACION

Cualquier jugador que cometa 2 faltas antideportivas (no aplicable a las faltas técnicas) será descalificado del partido y puede ser descalificado del evento por el organizador. Independiente de eso, el organizador descalificará al/los jugador(es) implicado(s) del evento por actos de violencia, agresión verbal o física, grave interferencia en los resultados del partido. El organizador también puede descalificar a todo el equipo del evento dependiendo de la contribución de los otros miembros del equipo (también por su inacción) al comportamiento mencionado anteriormente.

## 7.10 ADAPTACION A CATEGORIAS U12

Las siguientes adaptaciones de las reglas son recomendadas para las categorías U12:

- Se jugará en media cancha medidas mini basket.
- El primer equipo en anotar en la prórroga ganará el partido.
- No se usará reloj de lanzamiento; Si un equipo no trata de atacar suficientemente la canasta, el Árbitro lo avisará contando los últimos 5 segundos.
- Las situaciones de penalización no son aplicables. Todas las faltas conllevarán un check-ball, excepto aquellas en Acción de Tiro, Faltas Técnicas y Faltas Antideportivas.

## 7.11 PROCEDIMIENTO DE PROTESTA

1. Un equipo puede presentar una protesta si sus intereses se han visto negativamente afectados por:

- Un error en la puntuación o en el manejo del reloj del partido o del reloj de lanzamiento, que no fue corregido por los árbitros.
- Una decisión de pérdida, cancelación, retraso, no reanudación o no disputa del partido.

2. Para ser admisible, una propuesta debe realizarse mediante el siguiente procedimiento:

- Un jugador de ese equipo firmará el acta o lo hará saber a la persona responsable y representante de la FBPA inmediatamente después del final del partido

3. El supervisor deportivo (o una persona designada en la reunión técnica con los equipos en la víspera del evento para resolver las protestas), decidirá sobre la protesta lo antes posible, en cualquier caso, a más tardar, antes de la siguiente fase del grupo o inicio de la próxima ronda de eliminación o encuentro. Su decisión se considera como una decisión de las reglas en el terreno de juego y no está sujeta a revisión o apelación adicional. Excepcionalmente, las decisiones sobre la elegibilidad pueden ser apeladas según lo dispuesto en la normativa aplicable.

4. El supervisor deportivo (o una persona designada en la reunión técnica con los equipos en la víspera del evento para resolver las protestas), no puede decidir cambiar el resultado del partido a menos que haya una evidencia clara y concluyente de que, si no hubiera sido por el error que dio lugar a la protesta, el nuevo resultado se habría materializado sin ninguna duda. En caso de que una protesta sea aceptada por razones distintas a las reglas de elegibilidad y conduzca a un cambio del ganador del partido, se considerará que dicho partido terminó empatado al final del tiempo de juego regular y se jugará una prórroga inmediatamente.

El equipo que renuncie a jugar algún encuentro durante la competición, quedará descalificado sin poder participar en la Categoría la temporada siguiente.

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

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

### **8.1 PARTICIPANTES**

#### **8.1.1 PARTICIPANTES U15 MASCULINO**

#### **8.1.2 PARTICIPANTES U15 FEMENINO**

#### **8.1.3 PARTICIPANTES U13 MASCULINO**

#### **8.1.4 PARTICIPANTES U13 FEMENINO**

### **8.1.5 PARTICIPANTES U11 MASCULINO**

### **8.1.6 PARTICIPANTES U11 FEMENINO**

## **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
U15	03-04 Y 15-16 DE MARZO
U13	15-16 Y 29-30 DE MARZO
U11	26-27 DE ABRIL

**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

Nº EQUIPOS U15 MASCULINO

Nº EQUIPOS U15 FEMENINO

Nº EQUIPOS U13 MASCULINO

Nº EQUIPOS U13 FEMENINO

Nº EQUIPOS U11 MASCULINO

Nº EQUIPOS U11 FEMENINO

### 9.2 FORMA DE JUEGO

#### 9.1.1 U15 MASCULINO

1ª Fase:

2ª fase:

#### 9.1.2 U15 FEMENINO

1ª Fase:

2ª fase:

#### 9.1.3 U13 MASCULINO

1ª Fase:

2ª fase:

**9.1.4 U13 FEMENINO****1ª Fase:****2ª fase:****9.1.5 U11 MASCULINO****1ª Fase:****2ª fase:****9.1.6 U11 FEMENINO****1ª Fase:****2ª fase:**