



FBPA

BASES DE COMPETICIÓN

CAMPEONATO

AUTONÓMICO

JUNIOR

MASCULINO

2025/2026

FBPA.es

*FEDERACION
de BALONCESTO*

**Principado
de Asturias**

INDICE

1. SISTEMA DE COMPETICION

1.1 COMPOSICION Y PARTICIPACION

1.2 FORMA DE JUEGO

- 1.2.1.1. PRIMERA FASE
- 1.2.1.2. SEGUNDA FASE
- 1.2.1.3. TERCERA FASE
- 1.2.1.4. CUARTA FASE

1.3 ASCENSOS Y DESCENSOS

1.4 COPA ASTURIAS JUNIOR

2. DESARROLLO DE LA COMPETICION

2.1 PARTICIPANTES, HORARIOS Y FECHAS

- 2.1.1 PARTICIPANTES
- 2.1.2 HORARIOS DE LOS ENCUENTROS
- 2.1.3 FECHAS

2.2 INSTALACIONES DE JUEGO

2.3 BALON DE JUEGO

2.4 ACTA DIGITAL Y COMUNICACIÓN DE RESULTADOS

2.5 OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS

3. PARTICIPACION EN LA COMPETICION

3.1 DILIGENCIAMIENTO DE JUGADORES

3.2 FUERZA PUBLICA

3.3 DELEGADO DE CAMPO

1. SISTEMA DE COMPETICION

1.1 COMPOSICION Y PARTICIPACION

En la presente temporada el Campeonato estará formado por 36 equipos.

1.2 FORMA DE JUEGO

Los clubes interesados en organizar la Fase Final, deberán comunicarlo a la FBPA con al menos 4 jornadas antes de la finalización de la liga regular o última fase (en caso que la hubiera), anterior a dicha Fase Final. Se organizará bajo unos requisitos mínimos solicitados por la propia FBPA y se aplicará como preferencia el primer clasificado de la liga regular o última fase anterior a la Fase Final en caso de que la hubiera. En caso de NO haber peticiones o las recibidas no se ajusten a las requeridas por la FBPA, el primer clasificado de la Liga Regular o la última fase anterior a la Fase Final (en caso de que la hubiera), será el encargado de su organización, reservándose la FBPA, el derecho de adjudicación, a las distintas instituciones interesadas.

NUMERO DE EQUIPOS IGUAL O INFERIOR A 24

En caso de que la categoría tenga una cantidad igual o inferior a 24 equipos, ésta se dividirá en Junior de 1ª y 2ª con el mismo número de equipos cada una (en caso de número impar, la 2ª tendría 1 equipo más), según clasificación de la temporada anterior.

Se jugarán dos fases a una vuelta donde habrá 2 ascenso, 2 descenso y 1 promoción (los equipos que promocionan comenzarán la siguiente fase jugando fuera de casa), entre 1ª y 2ª, al final de la primera y 2 ascensos de 2ª a 1ª y dos descensos de 1ª a 2ª al final de la 2ª Fase.

Se jugará una Fase Final con Final A4 en 1ª.

NUMERO DE EQUIPOS SUPERIOR A 24 EQUIPOS

En caso de que la categoría tenga una cantidad mayor a 24 equipos, ésta se dividirá en tantas categorías como sea posible de manera que estarán formadas por un número de equipos entre 8 y 12, (tendiendo a la cantidad más alta con 1 equipo más en caso de no ser exacto empezando desde la más baja) y según clasificación de la temporada anterior.

Se jugarán dos fases a una vuelta donde habrá 2 ascenso, 2 descenso y 1 promoción (los equipos que promocionan comenzarán la siguiente fase jugando fuera de casa), entre 1ª y 2ª, 2ª y 3ª y así sucesivamente, al final de la primera y 2 ascensos y 2 descensos entre 1ª y 2ª, 2ª y 3ª y así sucesivamente, al final de la 2ª fase.

Se jugará una Fase Final con Final A4 en 1ª, 2ª y 3ª

CAMPEONATO AUTONOMICO JUNIOR MASCULINO

PARA LA TEMPORADA ACTUAL

1.2.1 PRIMERA FASE

Cada uno de los 3 Grupos jugará una liga regular a una vuelta (11 jornadas).

Al finalizar esta Fase y según la clasificación obtenida: (2 ascensos, 2 descensos, 1 promoción)

ASCENSOS: 1º y 2º de 3ª División a 2ª – 1º y 2º de 2ª División a 1ª

DESCENSOS: 11º y 12º de 1ª División a 2ª – 11º y 12º de 2ª División a 3ª

Se jugará un cruce a partido único en casa del equipo de menor Categoría por un puesto en la Categoría de 1ª con el siguiente emparejamiento:

(10º de 1ª División contra 3º de 2ª División). Dichos equipos empezarán la siguiente fase jugando fuera de casa con el fin de publicar lo antes posible el calendario de la siguiente fase.

Se jugará un cruce a partido único en casa del equipo de menor Categoría por un puesto en la Categoría de 2ª con el siguiente emparejamiento:

(10º de 2ª División contra 3º de 3ª División). Dichos equipos empezarán la siguiente fase jugando fuera de casa con el fin de publicar lo antes posible el calendario de la siguiente fase.

EN CASO DE IMPLICACION DE UN EQUIPO "B", SIN OPCIONES POR REGLAMENTO, EL ASCENSO PASARA AL SIGUIENTE CLASIFICADO SEGÚN CORRESPONDA Y LA PROMOCION QUEDARA ANULADA.

EN CASO DE QUE LA PLAZA DE ASCENSO SEA PARA EL 7º CLASIFICADO O POSTERIOR, DICHO ASCENSO QUEDARA ANULADO.

1.2.2 SEGUNDA FASE

Cada uno de los 3 Grupos jugará una liga regular a una vuelta (11 jornadas)

Al finalizar esta Fase y según la clasificación obtenida: (2 ascensos, 2 descensos)

ASCENSOS: 1º y 2º de 3ª División a 2ª - 1º y 2º de 2ª División a 1ª

DESCENSOS: Nº DE EQUIPOS NECESARIO PARA GARANTIZAR LOS ASCENSOS LA TEMPORADA SIGUIENTE

EN CASO DE IMPLICACION DE UN EQUIPO "B", SIN OPCIONES POR REGLAMENTO, EL ASCENSO PASARA AL SIGUIENTE CLASIFICADO SEGÚN CORRESPONDA.

EN CASO DE QUE LA PLAZA DE ASCENSO SEA PARA EL 7º CLASIFICADO O POSTERIOR, DICHO ASCENSO QUEDARA ANULADO.

CAMPEONATO AUTONOMICO JUNIOR MASCULINO

1.2.2 TERCERA FASE

Los cuatro primeros clasificados de 1ª, 2ª y 3ª, al finalizar la 2ª fase, disputarán una Final A-4 por el sistema de eliminatoria de semifinales, tercer y cuarto puesto y final. Las semifinales serán 1º-4º y 2º-3º. Los horarios de dicha fase los elige el organizador.

1.3 ASCENSOS Y DESCENSOS

Participará en la Fase Final del Campeonato de España de Clubes el campeón de la 3ª Fase.

1.4 COPA ASTURIAS JUNIOR

La disputarán todos aquellos equipos que se inscriban en tiempo y forma en el plazo correspondiente, que comenzará el lunes siguiente a la última jornada de Liga Regular o última fase anterior a la Final a 4 y concluyendo el lunes siguiente a la disputa de la propia final a 4. Se disputará en el sistema de Competición más acorde al número de equipos inscritos.

En caso de NO haber peticiones de organización de la Fase Final o las recibidas no se ajusten a las requeridas por la FBPA, el primer clasificado después de la última fase antes de la Final a 4, será el encargado de su organización, reservándose la FBPA, el derecho de adjudicación, a las distintas instituciones interesadas. En caso de haber, porque así lo determine el Sistema de Competición, varios equipos clasificados en el puesto 1o, la organización de la misma se determinará vía sorteo.

1. DESARROLLO DE LA COMPETICION

1.1 PARTICIPANTES, HORARIOS Y FECHAS

JUNIOR MASCULINO 1ª	JUNIOR MASCULINO 2ª	JUNIOR MASCULINO 3ª
ALIMERKA OVIEDO BALONCESTO "A"	ALIMERKA OVIEDO BALONCESTO "B"	ALIMERKA OVIEDO BALONCESTO "C"
REAL GRUPO C. COVADOGA "A"	REAL GRUPO C. COVADOGA "B"	CIRCULO GIJON NEGRO
SANFER - ADBA	CB PUMARIN "B"	GIJON BASKET 2015 CORPI "C"
CB PUMARIN "A"	CB CANGAS DE NARCEA	AUTORUEDAS RIESTRA BVM 2012
ASOCIACION ATLETICA AVILESINA "A"	CIRCULO GIJON	ACD VAL'NALON
GIJON BASKET 2015 CORPI	CDB AVILES SUR	CD ART-CHIVO "C"
OPTICA MIGOYA CD ART-CHIVO "A"	CB CASTRILLON	EL GAITERO BASKET MALIAYU
CIRCULO GIJON "A"	CB ESTUDIANTES Nº1 GIJON	ALIMERKA OVIEDO BALONCESTO "D"
CB L'ARBAYAL VERDE	CB SIERO	ASOCIACION ATLETICA AVILESINA "B"
CB NOREÑA	CD ART-CHIVO ESCHENBACH "B"	GIJON BASKET 2015 CORPI "B"
CENTRO ASTURIANO OVIEDO	MIANSI MODA BVM 2012	CB L'ARBAYAL - CIRCULO
IES CARMEN Y SEVERO OCHOA-CD MARCHICA	COLEGIO MARISTA AUSEVA	ASTURIANA BASKET

CTO ESPAÑA 21-27/04/2026 o 26/04-02/05/2026

FASE AUTONOMICA – 05/04/2026 o 12/04/2026

CAMPEONATO AUTONOMICO JUNIOR MASCULINO

2.1.2 HORARIOS DE LOS ENCUENTROS

Los horarios establecidos por la F.B.P.A. serán los del sábado de 16:00 a 16:30, de 18:00 a 18:30 y de 20:00 a 20:30 horas, domingo de 10:00 a 12:30 y de 16:00 a 16:30, de 18:00 a 18:30 y a las 20:00 horas, jueves de 18:30 a 20:00 horas y viernes de 18:30 a 21:00 horas. Tanto jueves como viernes, será obligatoria la conformidad del equipo contrario.

El horario de los encuentros deberá de comunicarse a la F.B.P.A. antes de las 11:00 horas del viernes de la semana anterior a la celebración del encuentro, siendo este plazo improrrogable, de no cumplirse éste, se asignará el horario oficial que figure en esta Federación.

2.1.3 FECHAS

Figuran al final de estas Bases de Competición

2.2 INSTALACIONES DE JUEGO

Cada club participante deberá de contar con un terreno de juego cubierto que reúna las condiciones técnicas que establecen las reglas oficiales de juego, que sea liso y no tenga planos inclinados y cuya separación al primer obstáculo desde las líneas limítrofes (laterales y de fondo) sea al menos de 2 metros. Será obligatorio disponer de reloj de lanzamiento 24"-14" adaptado.

2.3 BALON DE JUEGO

Para esta categoría el balón oficial es MIKASA, modelos CF700. Es obligatorio su uso, tanto para el partido (balón de juego) como para el calentamiento del mismo (habrá que proporcionar un mínimo de 3 balones al equipo visitante).

2.4 ACTA DIGITAL Y COMUNICACIÓN DE RESULTADOS

Se aplicará el acta digital (con la función de estadísticas completas solo en 1ª). El quipo local dispondrá de un dispositivo (tablet) con conexión de datos (a través de wifi o compartiendo con cualquier dispositivo móvil), en buen estado, actualizada a la última versión del programa de gestión y con la batería llena (o con posibilidades de carga durante su uso), que pondrán a disposición del equipo arbitral para los encuentros. En caso de no disponer de dispositivo, este será puesto por el oficial designado para el encuentro, incrementando en 1€ la tarifa del partido.

El árbitro principal deberá prever que las actas obren en poder de la F.B.P.A. al siguiente día hábil con un plazo máximo de 24 horas desde la finalización de los encuentros, junto

CAMPEONATO AUTONOMICO JUNIOR MASCULINO

con los informes en caso de que existieran incidentes. El acta deberá ser introducida en la intranet a través del área personal de la aplicación "ACTA DIGITAL FBPA". Asimismo, deberá comunicar a la F.B.P.A. el resultado del encuentro a la mayor brevedad tras su finalización, antes de las 16:00 horas en encuentros en horario matinal y de las 24:00 horas en encuentros en horario vespertino, introduciéndolo en la intranet de la página web de la FBPA.

2.5 OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS

El club local permitirá al visitante que efectúe ejercicios de calentamiento 20 minutos antes de la hora de comienzo del encuentro en la propia cancha de juego, facilitándole para ello al menos tres balones de los tipificados para esta categoría.

Si comenzada la competición se retirara algún equipo o fuera descalificado por la F.B.P.A., cubrirá una de las plazas de descenso, salvo acuerdo en contra de la Junta Directiva de la F.B.P.A.

Los equipos participantes al realizar su inscripción, deberán de presentar un aval bancario con fecha de vencimiento a los 15 días de celebración del último encuentro de liga, por el importe total de los costes de la competición. El citado aval podrá ser sustituido por talón nominativo a nombre de la F.B.P.A. o su importe en efectivo por una cuantía de 200 euros, que se depositará así mismo en el momento de la inscripción.

La FBPA podrá solicitar, durante la temporada, con al menos 3 jornadas de antelación, la grabación, como local, de 3 encuentros que deberán ser colgados a través de si intranet en la sección "resultados y actas" (ver manual clubes/colegios) antes del miércoles siguiente a la disputa y grabación de los mismos. En el caso de emitir partidos en directo, será obligatorio la visualización del logo oficial de la FBPA, así como los de los posibles patrocinadores federativos que por medio de acuerdo se establezcan.

El equipo local, deberá proveer, al menos de una botella de agua sin abrir, a cada participante en los encuentros, tanto del equipo visitante como del equipo arbitral. En vías de buscar una mayor sostenibilidad se permite, y aconseja, la utilización de expendedores de agua que reúnan las condiciones necesarias para su utilización (ubicación visible, vasos, etc.)

3. PARTICIPACION EN LA COMPETICION

3.1 DILIGENCIAMIENTO JUGADORES

El número mínimo de licencias de jugadores para diligenciar un equipo será de 8 y el máximo de 15, siendo 12 los participantes en el encuentro.

CAMPEONATO AUTONOMICO JUNIOR MASCULINO

Deberán de inscribirse en acta y estar disponibles en cada encuentro un mínimo de 5 y un máximo de 12 jugadores de su mismo club provistos de licencia. Se podrán alinear jugadores provistos de licencia de cualquiera de sus equipos de categoría y/o división inmediatamente inferior. Los clubes que tengan más de un equipo en la misma división y/o categoría, solo podrán alinear a un mismo jugador de la categoría inmediatamente inferior en uno de esos equipos durante toda la temporada (obligatorio seguro deportivo federado). En el transcurso de la temporada, solamente se podrán dar tres altas independientemente del número de jugadores que figuren en el tríptico, con el máximo fijado de 15 licencias.

El equipo que esté formado por 15 licencias, podrá sentar en el banquillo aquellos jugadores que no estén inscritos en el acta actuando como acompañantes de equipo siempre y cuando presenten la documentación oficial que les acredita como tal.

La fecha tope para la validación definitiva del equipo, finalizará a las 12:00 horas del viernes de la semana anterior al inicio de la competición en la que participa el mismo.

Para la inscripción de jugadores comunitarios que no lo fueran de origen, será necesario aportar además de pasaporte en vigor un Certificado emitido por el Consulado o Embajada en que se acredite la legalidad del pasaporte. Para la aportación de este documento se podrá conceder un plazo extraordinario de 30 días.

Cada equipo podrá inscribir un máximo de 1 jugador extracomunitario.

Si se demostrase falsedad de algún documento una vez emitida la inscripción, o bien, disfrutando el jugador de una autorización por tramitación, aquella quedará anulada y se exigirán las responsabilidades que procedan de acuerdo con los Reglamentos Disciplinarios de la F.E.B.

La fecha tope para diligenciar licencias de jugadores será el **27 de febrero de 2026**.

3.2 FUERZA PUBLICA

Para esta categoría será obligatoria de solicitud de fuerza pública por parte del equipo local.

3.3 DELEGADO DE CAMPO

Para esta categoría será obligatoria la presencia de un delegado de campo con licencia federativa, que tendrá que permanecer en las instalaciones desde 60 minutos antes del comienzo del encuentro en Categoría Nacional y 45 en minutos en el resto (Junior y Senior Autonómica) y hasta que los árbitros abandonen las mismas. El equipo que tenga inscrito en su tríptico al menos un Delegado de Campo, podrá sustituir al mismo con cualquier persona del club mayor de 16 años con licencia federativa en vigor, que no forme parte del encuentro, y que no esté sancionado por parte de ninguno de los comités federativos. Teniendo siempre presente cuales son las funciones del mismo.

REGLAMENTO 3X3

- 1. TERRENO DE JUEGO Y BALON**
- 2. EQUIPOS**
- 3. ARBITROS DEL PARTIDO**
- 4. COMIENZO DEL PARTIDO**
- 5. PUNTUACION**
- 6. TIEMPO DE JUEGO/GANADOR DE UN PARTIDO**
- 7. FALTAS / TIROS LIBRES**
- 8. COMO SE JUEGA EL BALON**
- 9. STALLING**
- 10. SUSTITUCIONES**
- 11. TIEMPOS MUERTOS**
- 12. DESCALIFICACION**

1. TERRENO DE JUEGO Y BALON

- 1.1. 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 nocarga” 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.
- 1.2. El balón oficial que se utilizará en todas las categorías será el mismo que en la modalidad 5x5.

Notas:

A nivel de base, el 3x3 se puede jugar en cualquier lugar; las líneas del terreno de juego – en caso de que se utilicen – se adaptarán al espacio disponible. Sin embargo, en las competiciones oficiales FIBA 3x3 deben cumplir completamente con las especificaciones anteriores, incluyendo soportes de las canastas con el reloj de lanzamiento integrado en la protección de los soportes.

2. EQUIPOS

Cada equipo estará formado por 4 jugadores (3 jugadores en cancha y 1 sustituto).

3. ARBITROS DEL PARTIDO

Como norma general, el equipo arbitral del partido estará compuesto por 2 árbitros y 2 oficial de mesa. Dependiendo del tipo de liga, torneo o evento, dicha norma podrá ser modificada según necesidades.

4. COMIENZO DEL PARTIDO

- 4.1. Ambos equipos calentarán simultáneamente antes del partido.
- 4.2. 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.
- 4.3. El partido debe comenzar con tres jugadores de cada equipo en el terreno de juego.

5. PUNTUACION

- 5.1. Para cada lanzamiento dentro del arco (área de tiro de campo de 1 punto) se concederá un 1 punto.
- 5.2. Para cada lanzamiento detrás del arco (área de tiro de campo de 2 puntos) se concederán 2 puntos.
- 5.3. Para cada tiro libre anotado se concederá 1 punto.

Situación:

En todas las situaciones en las que un equipo defensor establezca el control del balón y anote una canasta sin aclarar el balón, la canasta se cancelará ya que el equipo no ha aclarado el balón antes del intento de lanzamiento. Esto incluirá los palmeos dirigidos y las canastas inmediatas tras rebote.

En todas las situaciones en las que un equipo defensor palmeo un rebote defensivo dentro de la canasta sin haber controlado el balón o desvía un pase o palmea un regate directamente hacia la canasta, el cesto será válido y la canasta se anotará al último jugador atacante con control de balón. Si esta desviación o palmeo ocurre en el área de tiro de campo de 1 punto, la canasta concedida será de 1 punto. Si esta desviación o palmeo ocurre en el área de tiro de campo de 2 puntos, la canasta concedida será de 2 puntos.

6. TIEMPO DE JUEGO / GANADOR DE UN PARTIDO

- 6.1. 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).
- 6.2. 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. Esta regla de “muerte súbita” se aplica sólo al tiempo de juego regular (no en una posible prórroga).
- 6.3. 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.
- 6.4. 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.
- 6.5. 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

CAMPEONATO AUTONOMICO JUNIOR MASCULINO

puntuación o ganarlo por incomparecencia, mientras que la puntuación del equipo que se ha quedado en inferioridad se establece en 0 en cualquier caso.

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

7. FALTAS / TIROS LIBRES

- 7.1. 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.

- 7.2. 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.

- 7.3. 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.

- 7.4. 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 y anula los puntos 2 y 3.

- 7.5. Todas las faltas técnicas serán siempre penalizadas con 1 tiro libre. El tiro libre se administrará inmediatamente. Después del tiro libre, si el partido se reanuda mediante un check-ball, se administrará por el equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al balón cuando se sancionó la falta técnica. El partido se reanudará como se indica a continuación:

- Si la falta técnica la cometió un defensor, el reloj de lanzamiento para los oponentes se reiniciará a 12 segundos.

- Si la falta técnica la cometió un atacante, el reloj de lanzamiento para ese equipo continuará desde el momento en el que fue detenido.

CAMPEONATO AUTONOMICO JUNIOR MASCULINO

Nota:

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

8. COMO SE JUEGA EL BALON

8.1. 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.
- No se le permite al equipo defensor jugar el balón dentro del “área del semicírculo de no-carga” directamente debajo de la canasta (para Categorías Infantil y Cadete).

8.2. Tras cada canasta de campo fallada o último tiro libre fallado (excepto aquellos seguidos de posesión de balón):

- Si el equipo atacante consigue el rebote del balón, puede continuar intentando anotar sin llevar el balón detrás del arco.
- Si el equipo defensor obtiene el rebote del balón, debe llevar el balón detrás del arco (pasándolo o regateando).

8.3. Si el equipo defensor roba o taponar el balón, debe llevarlo detrás del arco (pasándolo o regateando).

8.4. 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.

8.5. Se considera que un jugador está “detrás del arco” cuando ninguno de sus pies está dentro del arco ni lo pisa.

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

9. STALLING

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

9.2. 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).

CAMPEONATO AUTONOMICO JUNIOR MASCULINO

- 9.3. Es una violación si después de que el balón haya sido aclarado, un atacante está botando el balón dentro del arco con la espalda o su lateral hacia la canasta durante más de 5 segundos.

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.

10. 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.

11. TIEMPOS MUERTOS

- 11.1. 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.

- 11.2. Todos los tiempos muertos tendrán una duración de 30 segundos.

12. 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/a 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.

CAMPEONATO AUTONOMICO JUNIOR MASCULINO

CALENDARIO JUNIOR MASCULINO		
1ª FASE		
JORNADAS	FECHAS	
1ª	28/09/2025	
2ª	05/10/2025	
3ª	12/10/2025	
4ª	19/10/2025	
5ª	26/10/2025	
6ª	02/11/2025	
7ª	09/11/2025	
8ª	16/11/2025	
9ª	23/11/2025	
10ª	30/11/2025	
	07/12/2025	APLAZADOS
11ª	14/12/2025	
1ª	21/12/2025	JORNADA DE CRUCES
2ª FASE		
1ª	11/01/2026	
2ª	18/01/2026	
3ª	25/01/2026	
4ª	01/02/2026	
5ª	08/02/2026	
6ª	15/02/2026	
7ª	22/02/2026	
8ª	01/03/2026	
9ª	08/03/2026	
10ª	15/03/2026	
11ª	22/03/2026	
3ª FASE - FINAL A 4		
1ª	11/04/2026	
	12/04/2026	

COPA ASTURIAS (máximas jornadas en función del sistema)		
1ª	10/05/2026	
2ª	17/05/2026	
3ª	24/05/2026	
4ª	31/05/2026	
5ª	07/06/2026	
6ª	14/06/2026	LOS EQUIPOS CON JUGADORES EN EL CTO ESPAÑA CLUBES 3X3 DEBERAN JUGAR SU PARTIDO EN LA JORNADA ANTERIOR
7ª	21/06/2026	

3x3 U17		
1ª	28/03/2026	
	29/03/2026	