



CONSELL
ESPORTIU
L'HOSPITALET

Carrer de Digoine, 29
Telèfon: 93 402 60 70
cehospitalet.org



CONSELL
ESPORTIU
L'HOSPITALET



**REGLAMENT BÀSQUET 3x3
TEMPORADA 2018 – 19**

SETEMBRE 2018

REGLAMENT BÀSQUET 3x3 DEL CONSELL DE L'H

Aquest reglament s'aplica a les diferents categories dintre de l'àmbit d'edats d'educació secundària (Infantil, Cadet, Juvenil i Júnior).

La competició dels Jocs Escolars de L'Hospitalet ha de servir per formar i educar i, a la vegada, fer que l'esport resulti dinàmic i divertit, i sense excloure aspectes de sana competició i superació personal i de grup. L'objectiu és transmetre valors esportius on la progressió del jugador sigui més important que la victòria; així com valors humans on la diversió, l'amistat, el respecte i el joc net estiguin per sobre d'aspectes exclusivament competitius.

Aquest reglament ha de servir com a eina de formació integral (jugadors, entrenadors, escoles, Tutors de Joc, pares).

Qualsevol referència al jugador, l'entrenador, el Tutor de Joc, etc. expressada en gènere masculí, no es pas un signe de discriminació, i s'aplica, naturalment, també en el gènere femení.



1. INSTAL·LACIONS I MATERIAL

1.1. Dimensions del terreny de joc

El terreny de joc ha de ser una superfície rectangular, llisa i dura, sense obstacles.

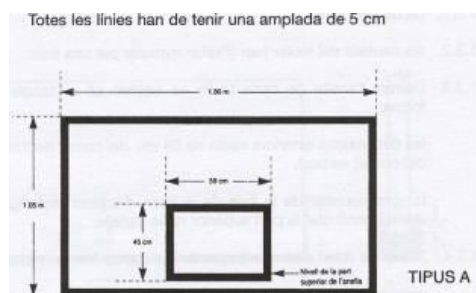
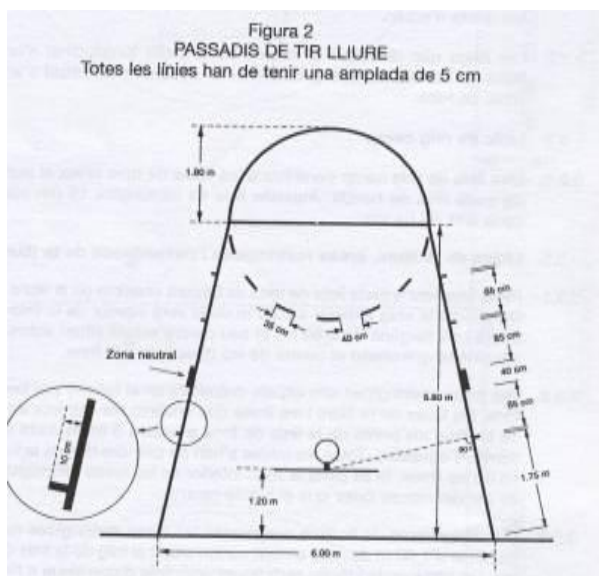
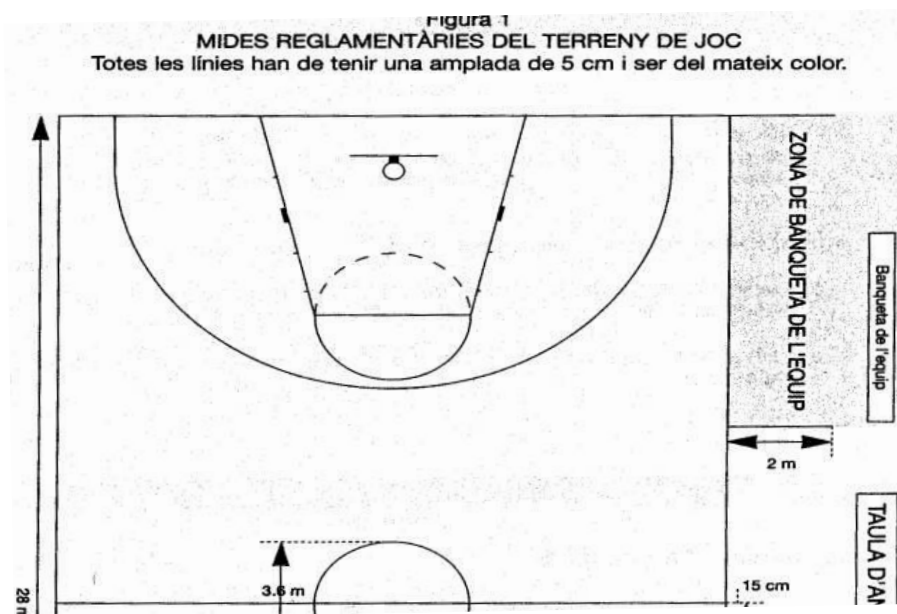
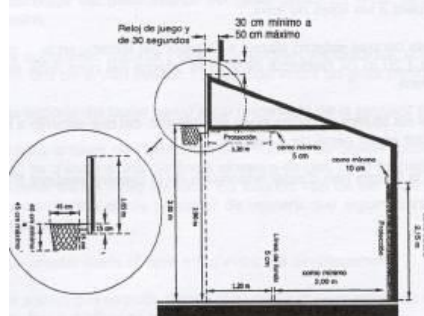


Figura 5
REGLAMENTACIÓ DEL SUPORT DE LA CISTELLA



1.2. La pilota

La pilota de joc serà esfèrica amb la superfície externa de cuir, goma o material sintètic serà de mida 6 en categoria femenina i de mida 7 en categoria masculina.

La pilota haurà de tenir les característiques aprovades pel Consell Esportiu L'H. **És obligatori que tots dos conjunts portin una pilota reglamentària als seus encontres.** El partit es jugarà amb la pilota més adient que estimi el Tutor de Joc.

2. ELS EQUIPS

2.1. Els jugadors

Cada equip es compon d'un màxim de 5 jugadors i d'un mínim de 3. Cada equip pot tenir un entrenador. En cas de no haver entrenador el càpita en serà el responsable i farà les seves funcions

Per tal de poder iniciar un partit es necessari que estiguin 3 jugadors en disposició de jugar a la pista a la hora d'inici del partit.

Només podran ser inscrits a l'acta els jugadors que estiguin presents i en disposició de jugar a la hora d'inici de partit. Si un jugador no està present immediatament abans de començar el partit, no podrà ser inscrit a l'acta i, per tant, no podrà disputar el partit.

Es permetrà que estiguin a la banqueta durant el partit totes aquelles persones que presentin la seva corresponent llicència abans del partit (entrenadors, delegats, jugadors i jugadors lesionats). Els jugadors lesionats no s'inscriuen a l'acta del partit, però poden romandre a la banqueta.

Abans de començar el partit l'entrenador o responsable de cada equip haurà de comprovar que l'acta hagi estat correctament omplerta. En aquest moment haurà de signar l'acta i l'entrenador passa a ser el responsable de que aquelles dades siguin correctes.

2.2. Els entrenadors

L'entrenador és el director de l'equip, i pot comptar amb un ajudant si ho considera necessari.

Pot aconsellar als jugadors des de la banda i és el responsable de les substitucions dels jugadors i de sol·licitar els temps morts. Serà el responsable del comportament dels jugadors i dels acompanyants, i mantindrà una actitud respectuosa vers tots els participant en el partit.

L'entrenador facilitarà, verificarà i signarà la sortida del següent període en el moment que finalitzi el període anterior.

2.3. Uniformes de joc

Tots els jugadors de cada equip portaran la samarreta del mateix color. Els equips hauran de portar al dorsal de la samarreta, els números que estiguin homologats pel CELH: estan permesos **el 0, el 00 i de l'1 al 99**.

En cas que el color dels uniformes d'ambdós equips puguin ocasionar confusions, caldrà canviar la samarreta de **l'equip local**.

3. EL TUTOR DE JOC

Els partits seran dirigits per un Tutor de Joc (àrbitre), designat pel Consell Esportiu, que farà a més les funcions de cronometrador i anotador. És l'únic responsable de l'aplicació de les regles de joc, del seu esperit i de la seva interpretació.

És aconsellable que el Tutor de Joc doni alguna explicació d'allò assenyalat, amb la finalitat d'ajudar als participants a comprendre les regles.

El Tutor de Joc té facultat per adoptar qualsevol decisió sobre qualsevol punt que no estigui previst o especificat en aquestes regles.

4. REGLES DE JOC

4.1. Temps de joc

Els partits es disputaran a un període de 12 minuts a temps corregut, excepte l'últim minut del partit.

No obstant si un equip, abans de finalitzar el temps reglamentari arriba a 21 punts o més, serà el guanyador del partit. Aquesta regla no s'aplica als períodes extres.

4.2. Començament del partit

Abans de començar el partit, el Tutor de Joc realitzarà un sorteig mitjançant una moneda. L'equip guanyador del sorteig tindrà dret a escollir entre tenir la primera possessió del partit o disposar de la primera possessió en cas d'un període extra.

4.3. Inici de la jugada d'atac

Després de cada cistella, falta personal sense llançaments, violació o fora, el jugador que ataca haurà de situar-se fora de la línia de 3 punts i passar la pilota a un defensor, aquest l'ha de tornar a aquell mateix jugador, que podrà iniciar l'atac tan bon punt rebí la pilota.

Després de cada tir de camp o tir lliure no reeixit, l'equip ofensiu si recupera la pilota pot intentar fer una cistella sense treure la pilota fora de la línia de triple.

Després de cada rebot defensiu o recuperació, la pilota haurà de sortir més enllà de la línia de tres punts abans de poder anotar, és a dir, haurà de ser tocada per algú jugador que tingui els dos peus fora de la línia de tres punts.

Després d'un rebot defensiu o recuperació, la pilota haurà de sortir de la línia de triple. Si no es respecta aquesta regla i:

- a) S'aconsegueix cistella: No s'anota la cistella, es considerarà violació de l'equip que ha encistellat i es sancionarà amb possessió de la pilota a l'equip contrari.
- b) En l'acció de tir l'equip atacant és objecte de falta personal i sense cistella: La falta no serà considerada, ja que l'acció de tir sense que hagi sortit del triple es

considera violació, i es sancionarà amb possessió de la pilota per l'equip contrari.

- c) En l'acció de tir l'equip atacant és objecte de falta antiesportiva o es sanciona una falta tècnica: la sanció serà d'un tir lliure i possessió.

4.3. Encistellada i el seu valor

Un tir des del terreny de joc compta per a l'equip que ataca la cistella a la qual s'ha llançat la pilota, de la següent forma:

- **Un bàsquet de llançament lliure** val un (1) punt.
- **Un bàsquet de camp** val un (1) punts si es fa des de dins de la línia de 6,25m.
- **Un bàsquet de camp** cal dos (2) punts, si el llançament **es fa des de fora de la línia de 6,25m**. Si es trepitja la línia, es considera bàsquet d'1 punt.

Si la pilota s'introdueix per la part inferior de la cistella, es comet una violació de l'últim jugador en tocar-la.

4.4. Final del partit i resultat

El partit o període acaba quan el Tutor de Joc fa sonar el senyal que indica el **final del temps de joc** o en el moment que **un dels dos equips arriba als 21 punts**.

Si durant el partit un equip queda amb menys de 2 jugadors, es donarà per acabat el joc. Si en aquell moment l'equip que es queda amb un jugador a pista anava guanyant perdrà el partit per 21 – 0. Si en aquell moment ja anava perdent valdrà el resultat que hi havia en aquell moment.

En cas d'empat a la fi del temps reglamentari es jugarà un període extra a fi de determinar l'equip guanyador. Aquest finalitzarà quan un dels equips aconsegueixi 2 punts o més.

5. ACTUACIONS DELS JUGADORS

5.1. Alineació

Per tal de poder iniciar un partit es necessari que estiguin 3 jugadors en disposició de jugar a la pista a la hora d'inici del partit.

Per tal d'afavorir la participació, serà obligatori que tots els jugadors inscrits a l'acta juguin durant algun moment del partit.

Els equips estan obligats a jugar amb tres jugadors a pista sempre que tinguin jugadors disponibles.

5.2. Substitucions

Es poden fer les substitucions que es considerin necessàries.

Només es podran realitzar substitucions quan el rellotge estigui aturat; és a dir: quan s'assenyali falta personal de tir, quan es concedeixi temps mort, intercanvi de possessió després de cistella o quan el Tutor de Joc faci aturar el rellotge per alguna altra raó. Excepcionalment es podrà canviar al llançador de tir lliure si aconsegueix anotar l'últim de que disposi.

5.3. Temps morts

Cada equip disposa de **1 temps mort** de 30 segons quan la pilota estigui morta i el Tutor de Joc ho autoritzi.

5.4. Regla dels tres segons

Un jugador no ha de romandre més de tres segons a la zona restringida de l'adversari mentre el seu equip té el control de la pilota dintre del terreny de joc i a la pista ofensiva. En cas d'infracció, s'atorgarà la pilota a l'equip adversari.

5.5. Regla dels cinc segons

S'ha d'assenyalar violació quan un jugador estretament marcat i en possessió de la pilota no la passa, la llança a la cistella, ni fa dribbling, ni la fa rodolar en l'espai de cinc segons.

5.6. Passivitat

Un equip que ha aconseguit el control de la pilota disposa, per tal d'efectuar un llançament, **d'un temps de 14 segons.**

Si incompleix aquesta norma, aquesta violació de possessió farà que tregui l'equip contrari.

El compte de possessió s'iniciarà un cop l'equip té el control de la pilota fora de la línia de tres punts, ja sigui després de que el jugador rebi la passada d'un jugador contrari per iniciar el joc, o d'un jugador del mateix equip que ha aconseguit un rebot defensiu, o aquest jugador surti amb la pilota fora de la línia de tres punts.

Si no es realitza l'acció d'intentar aconseguir una cistella, el Tutor de Joc haurà de comptar durant 5 segons de forma visible.

5.7. Retenció de la pilota

Es produeix quan dos o més adversaris tenen una a ambdues mans amb fermesa sobre la pilota.

Cada cop que, durant el partit es produeixi una retenció de pilota, el joc es reprendrà donant la pilota a l'equip que defensava.

A les situacions de pilota engalzada entre anella i taulell, o falta doble en situació de rebot, s'atorgarà la pilota a l'equip que es trobava defensant l'acció de tir

5.8. Faltes

Una falta és una infracció de les regles de joc que implica, un contacte personal amb un adversari o un comportament antiesportiu.

Tots els jugadors han de mostrar un esperit esportiu i de cooperació, i no hauran de fer cas omís de les ordres dels Tutors de Joc, ni tampoc mai tàctiques antiesportives.

Després de ser advertits, si persisteixen en la seva actitud, se'ls podrà assenyalar una falta tècnica, que serà castigada amb **un tir lliure més possessió** a l'equip adversari.

Si un jugador és sancionat amb dues faltes tècniques, serà desqualificat del partit.

Un jugador que hagi comés 4 faltes personals, serà informat pel Tutor de Joc i haurà de deixar el partit de forma immediata.

Un equip es troba en situació de penalització de faltes d'equip després de cometre cinc faltes durant el partit.

Sancions de faltes personals:

- a) Falta comesa per un equip que no es troba en situació de penalització de faltes, sobre un jugador que no està en acció de tir: Possessió per l'equip que rep la falta.
- b) Falta comesa per un equip sobre un jugador contrari que es troba en acció de tir, i no aconsegueix encistellar:
Acció de tir d' 1 punt : un (1) tir lliure.
Acció de tir de 2 punts: dos (2) tirs lliures.
- c) Falta comesa per un equip sobre un jugador contrari que es troba en acció de tir, i aconsegueix encistellar: un tir lliure addicional.
- d) La resta de faltes comeses per un equip a partir de la cinquena exceptuant les faltes amb control de pilota (faltes d'atac), es sancionaran amb un tir lliure.

En tots els casos de tir lliure corresponent a falta personal, el joc es reprendrà amb la lluita pel rebot.

En el cas de faltes tècniques, antiesportives o desqualificants la sanció serà d'un tir lliure seguit de possessió per l'equip no infractor .

5.9. Partit perdut per incompareixença o inferioritat

Un equip perdrà el partit per inferioritat si durant el joc, el nombre de jugadors que té aquest equip en la pista de joc és inferior a dos.

Un equip perdrà el partit per incompareixença si:

a) 10 minuts després de l'hora programada per l'inici del partit, no s'ha presentat o no pot presentar 3 jugadors preparats per jugar.

b) Les seves accions impedeixen que es jugui el partit de forma esportiva.

c) Es neguen a jugar després de rebre l'ordre de fer-lo per part del Tutor de Joc.

En el cas d'incompareixença o inferioritat: S'adjudica el partit a l'equip contrari i el resultat serà de 21-0.

**TOTES LES REGLES DE JOC QUE NO ESTIGUIN ESPECIFICADES EN AQUEST
RECUILL ES RESOLDRAN D'ACORD AMB LES PREVISIONS DEL REGLAMENT
DE LA FEDERACIÓ CATALANA DE BASQUETBOL**