

COMPETICIÓN

Los equipos estarán formados por un **mínimo de 3 jugadores y un máximo de 4**. Si alguno de sus miembros no pudiera participar en el torneo, podrá ser sustituido, comunicándolo a la organización, antes del comienzo de la competición. En el transcurso de la competición **NO** podrá participar ningún jugador que no estuviese previamente inscrito. La organización se reserva el derecho de descalificar al equipo que no cumpla la anterior norma.

El EQUIPO VENCEDOR deberá llevar la hoja de anotación del encuentro a la mesa de control y realizar la anotación en el siguiente partido. Es importante verificar antes del comienzo de cada partido que disponemos de anotador, comprobando nuestros nombres de equipo en el acta, si no, habría que avisar a la mesa de control.

La entrega del acta a la mesa de control supone la aceptación del resultado, no se aceptarán reclamaciones a posteriori.

El equipo que se demore por un tiempo superior a 2 minutos a cualquiera de los partidos será dado por perdedor de este por un tanteo de 21 a 0. Si este hecho se repitiese por segunda ocasión será descalificado de la competición y todos sus partidos considerados perdidos por un tanteo de 21 a 0, incluso los ya jugados.

Si un equipo no se presenta a alguno de sus partidos, quedará automáticamente descalificado de la competición y todos sus partidos considerados perdidos por un tanteo de 21 a 0, incluso los ya jugados. Se considera que un equipo no se ha presentado a un partido si no aparece en la pista durante los 10 minutos que dura el mismo.

En las pistas solo podrán permanecer los jugadores, no se permite la presencia de entrenadores en la zona de juego.

NORMAS DE COMPORTAMIENTO

Se exigirá máximo respeto a la organización, árbitro, mesa de anotadores y rivales.

Cualquier acción violenta fuera o dentro de un partido será motivo de descalificación automática del jugador o jugadores implicados.

REGLAMENTO

El Reglamento podrá ser modificado por la organización si así fuese necesario para el buen desarrollo de la competición, siendo previamente informados todos los equipos.

FORMAS DE JUEGO

Primera posesión: sorteo. También se sorteará qué equipo comienza lanzando los tiros libres si hubiera que desempatar.

Anotación 1 punto y 2 puntos (si se anota desde detrás del arco).

Duración del partido: 10 minutos.

Límite de anotación: 21 puntos. Quien llegue primero a esta cifra gana y se termina el encuentro.

En caso de empate: se lanzarán tiros libres a “muerte súbita”. Un jugador de cada equipo lanza un TL, si empatan en el resultado, lanzarán otros dos jugadores y así sucesivamente, el primer jugador que consiga vencer a su rival se lleva el partido.

Durante los partidos de grupos el arbitraje será gestionado por los defensores. En caso de no llegar a un acuerdo, la última decisión será tomada por la mesa de anotadores. **A partir de octavos habrá árbitros oficiales que pitarán cada encuentro.**

Pasivo: a criterio del anotador/árbitro. Avisará a los equipos de que quedan 5" para tirar a canasta.

FALTAS:

- Antes de la 7ª falta de equipo:
 - Falta -> *check ball* desde arriba.
 - Falta de tiro -> tiro libre + rebote (en caso de ser de triple, 2 tiros libres + rebote).
 - Falta + canasta -> canasta + tiro libre + rebote.
- 7ª, 8ª y 9ª:
 - Falta -> 2 tiros libres (también en caso de ser un triple) + rebote.
 - Falta + canasta -> canasta + 2 tiros libres + rebote.
- A partir de la 10ª falta:
 - Falta -> 2 tiros libres (también en caso de ser un triple) + posesión.
 - Falta + canasta -> canasta + 2 tiros libres + posesión.

Las **faltas antideportivas** contarán como 2 faltas a efecto de las faltas del equipo. Se sancionarán con dos tiros libres y posesión para el equipo que recibe la falta.

Las **faltas técnicas** se sancionarán con 1 tiro libre, **sin cambio de posesión**.

No se otorgan tiros libres después de una falta en ataque.

No se eliminará por faltas a los jugadores.

Posesión después de una canasta convertida: Balón para la defensa, justo debajo del aro. El balón será botado hasta o pasado a un jugador detrás del arco. **No se puede defender dentro del área del semicírculo de no carga debajo del aro.**

...después de un balón muerto: Intercambio de balón (*check ball*) detrás del arco (en la parte superior). En caso de no realizarse el *check ball*, la primera vez el equipo será apercibido, a partir de la segunda vez se sancionará con **falta técnica**.

...después de un rebote defensivo o robo: El balón será botado hasta o pasado a un jugador detrás del arco.

...después de una situación de salto: Posesión para la defensa.

Sustituciones: En situaciones con el balón muerto, antes del *check ball*, de un tiro libre o durante los tiros libres. El sustituto puede entrar en el partido después de que su compañero salga del terreno de juego y de establecer un contacto físico con él en la banda.