

Reglamento De Competicion Regional

Feb 23 2005

NBA

A. EL JUEGO

1. Cada equipo tiene que tener al menos tres jugadores en su alineación. Los juegos pueden comenzar o terminar con dos jugadores, pero no con uno.

2. NO SE PERMITEN CAMBIOS EN LA ALINEACIÓN LUEGO DE JUGAR EL PRIMER PARTIDO! Nos reservamos el derecho de descalificar jugadores y/o equipos por el uso de jugadores no registrados, sustituciones no autorizadas, entrega de información falta y/o muestras de comportamiento abusivo.

3. Todos los jugadores deberán registrarse y firmar la hoja de anotación antes de cada juego.

4. El lance de una moneda al aire determinará que equipo tendrá la primera posesión del balón.

5. El balón cambiará posesión luego de cada canasta. El juego no será "equipo anotando - saca balón".

6. Se tiene que sacar el balón fuera en cada cambio de posesión. El no

cumplir esta mecánica resultará en la pérdida de posesión y cualquier anotación que esta haya generado (Sacar el balón significa ambos pies detrás de la línea marcada de 20')

7. El balón debe ser tocado por un oponente antes de comenzar la jugada (check). Se tiene que pasar el balón a un compañero de equipo para empezar la jugada.

8. Después de faltas personales (hasta la séptima) y/o balones fuera de las líneas, el balón se sacará en media cancha.

9. TIRO DE DOS PUNTOS: Similar al tiro de tres puntos superior, cualquier canasta hecha detrás de la línea de 20' contará como canasta de dos puntos. Ambos pies del jugador efectuando el tiro deberán estar claramente detrás de la línea o la canasta contará como 1 punto. Los monitores de cancha tendrán la última palabra en caso de disputa.

B. EL TIEMPO

1. Cada equipo tendrá dos tiempos de 45 segundos cada uno. Estos tiempos detienen el juego pero no el reloj. Tiempos pedidos en los

últimos tres minutos de juego paran el reloj del juego.

2. Antes de cada juego, los equipos tendrán un tiempo de calentamiento de dos o tres minutos. REGLA DE CONFISCACIÓN PASADO LOS CINCO MINUTOS DE ESPERA SERA APLICADA.

3. Demoras del juego va en contra del concepto de diversión Liga NBA 3X3. Hay un reloj no existente de 30 segundos el cual puede ser aplicado a su discreción por el monitor de cancha. El no hacer intento a la canasta (y tocar aro) 30 segundos luego de haber sido advertido por el monitor de cancha, resultará en pérdida del balón. Además, ningún equipo podrá demorar el juego a propósito en entrega del balón (check) o tiro libre durante los últimos 15 segundos de juego. De ocurrir, se detendrá el reloj hasta que se reanude el juego con un pase.

4. Los partidos se jugarán a 16 puntos o a un límite de tiempo de 30 minutos... LO QUE OCURRA PRIMERO.

5. Si el juego es detenido luego de 30 minutos, el equipo que va en la delantera es declarado ganador. Si el juego llega a su tiempo límite empatado, los equipos jugarán a

"primer canasta gana"... donde el equipo que tenía posesión del balón al final del tiempo regular retiene posesión.

C. LA CANCHA

1. Los monitores de cancha son voluntarios, y son tus amigos. Ellos NO SON árbitros, sólo voluntarios que donan su tiempo para mantener anotación y servir de monitores.

2. El Capitán del equipo será el único representante de su equipo... NO TODOS LOS JUGADORES.

3. Balón entre dos, corresponde siempre a la defensa.

4. El monitor de cancha contará y anotará todas las faltas personales en la Hoja de Anotación de juego. A partir de la séptima (7) falta personal por equipo, el jugador quien recibe la falta tirará un tiro libre. Durante las primeras seis (6) faltas personales cantadas, el balón saldrá a media cancha para ser puesta en juego por el equipo que recibió la falta. Luego del tiro libre, la posesión del balón pasa al otro equipo, anote el mismo o no.

5. Si un jugador recibe falta una personal y mete la canasta, la canasta contará y el balón cambiará de posesión. La falta se registrará

en la Hoja de Anotación como falta acumulativa de equipo. Si la canasta no cuenta, se tirará un tiro libre según explicado en la regla D4.

6. Los jugadores cantarán sus propias faltas personales. El jugador que recibe la falta es responsable de cantar la falta. De no cantarse la falta como indicado, el juego no será detenido.

7. Faltas intencionales o comportamiento abusivo puede resultar en la descalificación del jugador. Si el monitor de cancha canta una falta como intencional, el jugador que recibió la misma tomará un tiro libre y su equipo retendrá posesión. Se expulsará del juego a cualquier jugador que cometa dos faltas intencionales en cualquier juego. Cualquier jugador involucrado en una pelea, sin importar las circunstancias, será expulsado automáticamente del Torneo.

D. REGULACIONES MISCELÁNEAS

1. Luego del primer juego se recomienda que el equipo verifique con el Area Central de Control la cancha y la hora correspondiente a su próximo juego.

2. Las sustituciones son ilimitadas, pero solo permitidas cuando el balón no está en juego.

Criterios de desempate:

Entre dos equipos : juego entre sí

Entre tres equipos : mejor diferencia de puntos

Puntos : 2 puntos por juego ganado ,
1 punto por juego perdido & 0 puntos por Default.