

REGLAMENTO street CAI basket '08

- 1) En el **3x3 street CAI basket** los partidos son arbitrados. Además hay un Jefe de Pista que se encarga de controlar el tiempo en caso de que no haya una señal unificada para todas las pistas que lo indique, señalizando **SÓLO Y EXCLUSIVAMENTE EL PRINCIPIO Y FINAL DE LOS PARTIDOS**, no indicando a ninguna persona ni incluso a los componentes de los equipos el tiempo que falta para evitar pérdidas deliberadas de tiempo. Serán los encargados de anotar los puntos, las faltas personales y de rellenar el acta de cada partido.
- 2) Los únicos horarios válidos serán los que figuran en el **Panel Principal de la Carpa de Competición**, Y CADA EQUIPO HA DE VERIFICAR Y ASEGURARSE DE LA HORA Y EL NOMBRE O NÚMERO DE PISTA de cada partido que ha de jugar, no siendo válidas las reclamaciones por supuestas indicaciones erróneas de los voluntarios o de otras personas. Si un equipo se presentase en una pista diferente a la que figura en el Panel Principal por error o cualquier otro motivo, perderá el partido que le correspondía jugar.
- 3) Los equipos estarán compuestos por tres o cuatro jugadores. En éste último caso, uno de ellos comenzará como sustituto.
- 4) Los equipos deben presentarse a la hora indicada en el **Panel Principal** a pesar de las inclemencias meteorológicas, cortes de tráfico o cualquier otra causa de fuerza mayor e incluso si los partidos se retrasasen. Antes de los partidos ambos equipos calentarán a la vez, y serán los únicos que estarán en pista. A la indicación del árbitro comenzará el partido, y si hubiese algún equipo incompleto (menos de 3 jugadores) perderá el derecho de jugar dicho partido. Si en un partido no se presentara ninguno de los dos equipos, se considerará ganador al que figura en primer lugar y perdedor el otro equipo.
- 5) **Está totalmente prohibido realizar mates ni en los calentamientos ni en los partidos.** El equipo del jugador que incumpla esta norma, será sancionado desde un tiro libre y posesión del equipo contrario, hasta la eliminación del equipo en caso de rotura de aro o canasta.
- 6) Al iniciar los partidos, la primera posesión del balón la tendrá el equipo teóricamente considerado como local, que es el que figura en primer lugar en el enfrentamiento entre los equipos de los partidos programados en el **Panel Principal**.
- 7) Las canastas conseguidas más allá de **6,25 valdrán 2 puntos, y las restantes, incluidos tiros libres, 1 punto.**
- 8) **El ganador del partido será el primer equipo en llegar a los 12 puntos, o quien vaya por delante en el marcador a los 20 minutos de juego(*) sin necesidad de ir ganando por dos puntos de diferencia.** En caso de que un partido finalice en empate, un componente de cada uno de los equipos lanzará un tiro libre hasta que uno acierte y el otro falle (muerte súbita). Después del primer lanzamiento, en caso de que persista el empate, podrá o no ir cambiando el jugador que lo lanza con sus compañeros de equipo. **El equipo que lanzará siempre en primer lugar será el equipo teóricamente considerado como local, que es el que figura en primer lugar en el enfrentamiento entre ellos en el Panel Principal.**
- 9) Después de cada canasta, el balón cambiará de posesión y se reanudará el juego desde el medio campo. Cuando el balón salga fuera del terreno de juego se sacará por donde ha salido, **siendo tocado antes por el árbitro.**
- 10) Después de un rebote defensivo o un balón recuperado, **la pelota y los pies del jugador deberán salir de la línea de 6,25** para poder iniciar el ataque.
- 11) En caso de lucha, la posesión pasa a ser del equipo defensor, y se iniciará desde el medio campo.
- 12) La sustitución de los jugadores se podrá hacer después de una falta, canasta o fuera de banda o línea de fondo.
- 13) **NO EXISTEN LOS TIEMPOS MUERTOS.**
- 14) El jefe de Pista controlará que todos los ataques concluyan con un lanzamiento a canasta antes de **15 segundos**, y se avisará a los equipos transcurridos 10 segundos de la posesión. La pérdida de tiempo deliberada en cualquiera de las formas posibles será penalizada con la pérdida de posesión, con un tiro libre si no se tuviese la posesión, y si el equipo contrario tuviese que lanzar un tiro libre en el momento de la acción se le concedería una nueva posesión.
- 15) **FALTAS:** Las **4** primeras faltas de equipo se sacarán de banda, y a partir de la **5ª** se lanzará un tiro libre y nueva posesión de balón para el equipo del jugador que ha recibido la falta. Si un jugador recibe una falta en el momento de lanzar, y el tiro es transformado, contará canasta y el balón cambiará de posesión. En caso de tener **5** faltas el equipo infractor, se lanzará un tiro libre adicional y nueva posesión del balón. **EN LOS TIROS LIBRES NO HABRÁ REBOTE, Y UNA VEZ LANZADO LA POSESIÓN PASA AL OTRO EQUIPO** excepto que el otro equipo tenga más de 4 faltas. Las **faltas antideportivas** serán penalizadas por el árbitro, concediendo un tiro libre y nueva posesión. Cualquier falta deberá ser aceptada por el jugador que la cometa, levantando el brazo hacia el Jefe de Pista.
- 16) El protector de la canasta se considera la prolongación de la línea de fondo, el jugador se podrá apoyar en él, pero si la pelota toca dicha protección se considera fuera, y la posesión será para el otro equipo.
- 17) Cada equipo tendrá un capitán, que será el único representante para dialogar con el árbitro en caso de discusión. La decisión tomada por el árbitro será inapelable.
- 18) En caso de reclamación referente a la edad de algún jugador, ésta la tendrá que **realizar EXCLUSIVAMENTE el capitán del equipo al árbitro y al Jefe de Pista ANTES DEL INICIO DEL PARTIDO**, no siendo válida la reclamación si éste ya ha comenzado. En ningún caso se aceptará una reclamación por parte de cualquier otro jugador,

familiares, acompañantes o público en general. No se podrá empezar el partido hasta que se resuelva la controversia con el Director de Competición que verificará la inscripción y los documentos de los jugadores. En este caso el tiempo del teórico partido seguirá corriendo desde la hora prevista de inicio del partido, finalizando a los 20', con lo que se jugará el tiempo que quede desde la total verificación de los datos de los jugadores hasta esos teóricos 20', sea cual fuere el tiempo que haya quedado después de dicha verificación. Si por error o interpretación incorrecta del presente Reglamento se hubiera disputado el partido, habiendo formulado la reclamación con anterioridad al inicio del partido y no se hubiese resuelto la misma en tiempo y forma, el resultado del partido no será válido, verificándose todos los datos de los jugadores reclamados y en caso de estar correctos, se procederá al lanzamiento de tiros libres, como si el partido hubiese acabado en empate.

Si hubiese algún jugador que no tuviese la documentación requerida, no podrá jugar hasta que acredite su identidad, pero si podrá hacerlo el resto del equipo.

- 19) En el supuesto caso de rotura de canasta, lesión de un jugador, discusiones prolongadas, reclamaciones o cualquier otra causa de fuerza mayor, el tiempo perdido no se recuperará, acabando el partido a los 20' del comienzo. Aunque no haya comenzado el partido real, se considerará jugado el tiempo a partir de la hora indicada en el **Panel Principal**.
- 20) Al finalizar el partido, el Jefe de Pista entregará el acta con el resultado al capitán del equipo ganador, y **ÉSTE HA DE LLEVARLA INMEDIATAMENTE A LA CARPA DE COMPETICIÓN, TENIENDO UN MARGEN DE 5 MINUTOS**, donde verificará su próximo partido, pista y hora.
- 21) Todos los jugadores deberán firmar en cada partido, en la parte posterior del acta, la declinación de responsabilidad. Aquel jugador que no lo haga no podrá jugar el partido.
- 22) En caso de suspensión de los partidos por lluvia, el resultado de los partidos será el que figure en el acta en el momento de la suspensión.
- 23) Si debido a la misma lluvia o al mal estado de las pistas de juego y durante parte o el resto de la jornada no se pudiesen disputar partidos, la Organización decidirá si los partidos que no se pueden jugar se dilucidan por el sistema de lanzamiento de tres tiros libres por parte de tres jugadores de cada uno de los equipos, y si continúa el empate mediante muerte súbita (según el art. 8), **O SI SUSPENDE DEFINITIVAMENTE LA COMPETICIÓN**.
- 24) La Organización se reserva el derecho de modificar el nombre de aquellos equipos que pudiesen resultar ofensivo, soez, grosero, etc., **figurando a partir de ese momento el nombre del capitán**.
- 25) LA DIRECCIÓN DEL TORNEO tiene derecho a descalificar a cualquier equipo por la siguientes infracciones:
 - El uso de jugadores ilegales. Los jugadores inscritos son los únicos que pueden jugar en el equipo. **Todos los jugadores están obligados a llevar durante toda la competición el DNI, pasaporte o libro de familia para su verificación en cualquier momento, no siendo válidas las fotocopias, sólo el original**. Tampoco serán válidos otros documentos como resguardos de renovación del DNI, carnet de conducir, tarjetas de crédito, etc... Los MONITORES, ÁRBITROS Y COORDINADORES NO PUEDEN PARTICIPAR COMO JUGADORES, y si así ocurriera, el equipo quedaría descalificado. Por causas de fuerza mayor, tales como lesión, enfermedad, etc..., se podrán realizar cambios de jugadores de las **09:00 a las 09:30 horas del Domingo 18 de Mayo de 2008**. Pasado este plazo no se podrá realizar ningún cambio.
 - Por conducta antideportiva de uno o varios jugadores de un equipo hacia otros participantes, público, monitores, voluntarios, coordinadores, árbitros u otros miembros de la Organización, tales como peleas, insultos y todo aquello que se contradiga con la deportividad.
 - Información falsa. La información recibida en la hoja de inscripción puede ser comprobada en cualquier momento, y si hubiera alguna falsedad por error o premeditación, ésta sería responsabilidad del capitán, y su equipo sería descalificado.
- 26) Es obligatorio jugar todos los partidos con la camiseta oficial que se les entregará, incluso los equipos que tengan que hacerlo con petos, que la llevarán debajo. No podrán jugar el partido aquellos jugadores que no lleven dicha camiseta.
- 27) El equipo que figura en primer lugar en cada uno de los partidos que figuran en el Panel Principal (teórico equipo local), jugará con las camisetas oficiales, y el que figura en segundo lugar (teórico visitante) lo hará con petos que cederá la Organización.
- 28) **Cualquier circunstancia que no haya quedado reflejada en el presente Reglamento, es competencia exclusiva de los responsables de la Organización, y sus decisiones serán últimas e inapelables, reservándose el derecho de añadir, modificar, interpretar y aplicar estas reglas según sus criterios y las necesidades del Evento.**

LA ORGANIZACIÓN OSTENTA EL DERECHO A UNIR CATEGORÍAS EN CASO DE QUE EL NÚMERO DE EQUIPOS DE UNA CATEGORÍA SEA INFERIOR A 8. EN ESTE CASO SE UNIRÍAN A LAS DE LA CATEGORÍA INMEDIATAMENTE SUPERIOR.

(*) LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA EL DERECHO A VARIAR LA DURACIÓN DE LOS PARTIDOS.