



REGLAMENTO FAB 3X3 TEMP. 2016/17

Nº	ARTICULO	NORMAS DE JUEGO
1.-	CANCHA Y BALÓN	- BALÓN TALLA 6 Y 1/2 PISTA STANDAR (15X11)
2.-	EQUIPOS	- 4 JUGADORES, 1 DE SUPLENTE.
4.-	INICIO PARTIDO	- UN LANZAMIENTO DE MONEDA DECIDE GANADOR Y ÉSTE SI SACA AL INICIO DEL PARTIDO O SACA AL INICIO DEL TIEMPO ADICIONAL, SI LO HUBIERA. - AL INICIO DEBE HABER 3 JUGADORES EN PISTA (SI NO LOS HAY PIERDE EL PARTIDO "FORFEIT")
5.-	PUNTUACIÓN	- TIRO DETRAS DE 6.75 VALE 2 PUNTOS - TIRO DENTRO DE 6.75 Y DESDE TIRO LIBRE VALE 1 PUNTO
6.-	TIEMPO DE JUEGO GANADOR DE PARTIDO	- UN PERIODO DE 10' O GANA EQUIPO QUE LLEGUE A 21 PUNTOS. -EL RELOJ NO SE PARA EN NINGUN MOMENTO - SI SE LLEGA A TIEMPO ADICIONAL, SOLO 1' DE DESCANSO, AL EMPEZAR EL QUE LLEGUE A 2 PUNTOS GANA.
7.-	FALTAS/TIROS LIBRES Cuando no se indique posesion hay rebote	- FALTA DE TIRO DENTRO DE 6.75 SE REALIZA 1 TIRO LIBRE. - FALTA DE TIRO DETRAS DE 6.75 SE REALIZA 2 TIRO LIBRES. - FALTAS 1ª A 6ª (INCLUIDA) DE EQUIPO NO SE PENALIZA CON TIRO. - FALTAS 7ª 8ª Y 9ª SE OTORGA 2 TIROS LIBRES. - FALTAS 10ª Y SIGUIENTES 2 TIROS LIBRES MÁS POSESIÓN - FALTAS TÉCNICAS 1 TIRO LIBRE MÁS POSESIÓN - FALTAS ANTIDEPORATIVAS SE OTORGA 2 TIROS LIBRES Y POSESIÓN.
8.-	BALON EN JUEGO	- TRAS CANASTA EL EQUIPO QUE ANOTA NO PUEDO TOCAR BALON HASTA QUE TENGA EL CONTROL EL OTRO EQUIPO, ÉSTE DEBE DE LLEVAR EL BALON TRAS 6.75 PARA PODER ATACAR. - TRAS FALLO DE TIRO LIBRE (O EN JUEGO), EL EQUIPO ATACANTE PUEDE TIRAR, SI ES REBOTE DEFENSIVO O RECUPERACIÓN DEBE DE SACAR BALON TRAS 6.75 . - EN CASO DE BOLA ENTRE DOS, EL EQ. DEFENSIVO TENDRÁ POSESIÓN.
9.-	POSESIÓN	- EL TIEMPO ES DE 12" PARA ATACAR.
10.-	SUSTITUCIONES	- EN BALON MUERTO, INTERCAMBIO DE BALON O ANTES DE T.L.
11.-	TIEMPO MUERTO	- NO HAY
12.-	RECLAMACIONES	- NO SE ACEPTARAN RECLAMACIONES.
13.-	CLASIFICACIÓN	-1ºMÁS VICTORIAS-2ºRIVAL DIRECTO-3º MAYOR ANOTACION-4º MONEDA
14.-	DESCALIFICACIÓN	- JUGADOR CON 2 FALTAS ANTIDEPORATIVAS, ACTOS DE VIOLENCIA, AGRESIÓN FÍSICA O VERBAL... SERÁ DESCALIFICADO Y EXPULSADO.