



Reglas de Juego

TORNEO TRES CONTRA TRES STREETBALL

Marcilla

1. Se juega en una sola canasta.
2. Los equipos estarán compuestos por 3 o 4 jugadores.
3. Cada equipo debe nombrar un capitán que será el representante único.
4. Cada partido será a 15 puntos con dos de ventaja y tendrá una duración máxima de 10 minutos.
5. En caso de empate, cada uno de los 3 jugadores que esté en pista tendrá que lanzar un tiro libre y ganará el equipo que más canastas enceste.
 - a. Si continua el empate, seguirá tirando un tiro cada jugador de cada equipo, hasta que se decida por "muerte súbita".
6. Cada canasta vale 1 punto, excepto aquellas conseguidas desde más allá de la línea de triple, que valdrán 2 puntos.
7. La primera posesión del balón será sorteada.
8. Después de cada cambio de posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir más allá de la línea de triple antes de encestar.
 - a. Si se encesta sin salir de la línea de 3, se considera infracción, la canasta no subirá al marcador y se cambiará de posesión.
 - b. "Si coges un rebote de ataque (tras un tiro de un compañero) no es necesario salir de la línea de 3."
9. Después de cada canasta el balón cambia de posesión y se inicia el juego desde medio campo o desde fondo, pero el balón debe salir de la línea de triple antes de encestar.

10. Las luchas suponen, siempre, la posesión del balón para el equipo que defendía.
11. Las faltas se sacarán siempre de banda, a partir de la cuarta falta de equipo, todas las faltas se sancionarán con un tiro libre, en caso de convertirlo, la posesión cambiará al equipo contrario; en caso de fallarlo la posesión de balón continúa siendo para el equipo que ha lanzado el tiro libre
12. Los jugadores serán eliminados al cometer su cuarta falta personal. El juego puede continuar hasta que uno de los equipos se quede con un solo jugador.
13. 13.Las faltas intencionadas serán sancionadas con un tiro libre y posesión de balón para el equipo que recibe la falta.
14. Si algún miembro de la organización observa un comportamiento antideportivo en uno o varios jugadores de un equipo, o bien en los acompañantes de este mismo equipo, influyendo en el lógico transcurrir del juego, podrán ser eliminados de la competición.
15. Si un equipo no está presente o llega tarde al inicio de un partido, se le dará el partido por perdido con un resultado de 2-0.
16. La organización se reserva el derecho a modificar o ampliar algunas normas previa comunicación a los equipos implicados.