

## Reglamento 3x3 Circuito ACB en Moralzarzal

1. Se juega en una sola canasta.
2. Los equipos estarán compuestos por tres o cuatro jugadores, en este caso, uno de ellos comenzarán como suplentes.
3. Cada equipo debe nombrar un capitán que será el representante único.
4. El juego será a 15 puntos con dos de ventaja y tendrá una duración máxima de 10 minutos. Al final del tiempo, ganará el encuentro el equipo que vaya por delante en el marcador.
5. En caso de que el partido finalice en empate, los tres jugadores que en ese momento estén jugando por cada equipo, tendrán que lanzar un tiro libre cada uno, y ganará el encuentro el equipo que más enceste, si una vez hecho esto persiste el empate se procederá al sistema "muerte súbita" lanzando cada vez un jugador y no repitiendo el mismo.
6. Cada canasta vale un punto, excepto aquellas conseguidas desde más allá de la línea de 4m en las categorías de minibasket, y 6m en las categorías de canasta grande, que valdrán 2 puntos en todas las categorías.
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 4-6m antes de poder anotar. Si anotasen sin salirse de la línea de 4-6m, la canasta será sumada en el marcador del equipo contrario y la posesión sería para este mismo equipo.
9. Después de cada canasta el balón cambia de posesión y se inicia el juego desde fuera de la línea de 4-6m con un pase.
10. Cuando el balón salga fuera, deberá ponerse en juego desde la banda.
11. Las luchas suponen, siempre, la posesión del balón para el equipo que defendía.
12. Las faltas que no sean en acción de tiro se sacarán siempre de banda. Las faltas en acción de tiro y a partir de la quinta de equipo, incluida, 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. En el caso de canasta y falta, tras el tiro libre adicional, entre o no, sacará el equipo contrario.
13. Ningún jugador podrá participar en más de un equipo.
14. Los equipos que se retrasen más de 3 minutos de la hora de comienzo del encuentro serán penalizados.
15. 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.
16. La organización se reserva el derecho a modificar o ampliar algunas normas previa comunicación a los equipos implicados.
17. **La inscripción en este campeonato supone la total aceptación de las normas. Cualquier circunstancia no contemplada en ellas será competencia exclusiva del responsable de la organización, siendo su decisión inapelable.**