



# INDICE

## **BASES DE COMPETICIÓN**

- 0.- INSCRIPCIÓN .....	3
- 1.- COMPOSICIÓN .....	3
- 2.- PARTICIPANTES .....	3
- 3.- CAMPEONATOS .....	4
- 4.- NORMATIVA .....	4
- Balones .....	4
- Médico Organización .....	4
- Calendario y Horarios .....	4
- Régimen Disciplinario .....	4
- Premios .....	4
- Pruebas y Reglamento .....	5

---

# BASES DE COMPETICIÓN

## TRIBASKET 2009/10

### 0.- INSCRIPCIÓN

---

Libre inscripción, que podrá realizarse los días previos al evento y así como en el mismo lugar y momento de la celebración de las Competiciones siempre que se cumplimente el boletín de inscripción dispuesto por la organización ( la organización indicará en el mismo boletín los lugares, fechas y medios de entrega de la inscripción para cada evento).

### 1.- COMPOSICIÓN

---

Integrado en el Circuito Urbano de Tribasket Central Lechera Asturiana que se desarrollará como actividad paralela en las distintas sedes de eventos feb ( Copa de la Reina, gira de la SEAM Y SEAF,) así como en otras ciudades seleccionadas al efecto.

En estos campeonatos se podrían contemplar las siguientes modalidades y categorías:

#### CAMPEONATO DE JUEGO

- 1x1
- 2x2
- 3x3

En las Sigüientes Edades y Categorías:

- PREMINIBASKET ( nacidos en el 1999 y posteriores) , categoría única
- MINIBASKET ( nacidos en el 1998 y 1997), modalidad masc y fem.
- INFANTIL ( nacidos en el 1995 y 1996), modalidad masc y fem.
- CADETE ( nacidos en el 1994 y 1995), modalidad masc y fem.
- JUNIOR ( nacidos en el 1993 y 1992), modalidad masc y fem.

#### CAMPEONATO DE TIRO

- Tiro Libre
- Tiro de Dos
- Triple

#### CAMPEONATO DE HABILIDAD

En las Sigüientes Edades y Categorías:

- PREMINIBASKET ( nacidos en el 1999 y posteriores) , categoría única
- MINIBASKET ( nacidos en el 1998 y 1997), modalidad mixto.
- INFANTIL ( nacidos en el 1995 y 1996), modalidad mixto.
- CADETE ( nacidos en el 1994 y 1995), modalidad mixto.
- JUNIOR ( nacidos en el 1993 y 1992), modalidad mixto.

### 2.- PARTICIPANTES

---

La inscripción y participación es libre siempre y cuando se cumplan los requisitos de edad exigidos y se presente en los lugares de recogida detallados al efecto el cupón de inscripción con los datos requeridos.

Los participantes deberán acudir al lugar de celebración en la Fecha y Hora Señalados.

# BASES DE COMPETICIÓN

## TRIBASKET 2009/10

### 3.- CAMPEONATOS

---

La Federación Española de Baloncesto junto con las distintas federaciones autonómicas coordinarán la convocatoria, recogida de inscripciones, publicación de calendarios y gestión de la competición en las distintas sedes del Circuito, adaptando el modelo de competición, horarios, a las características y disponibilidades de cada sede.

### 4.- NORMATIVA.

#### BALONES

El Balón de Juego a utilizar en todas las modalidades::

- Mini Masculino y Femenino: B5
- Infantil, Cadete y Junior Masculino B7
- Infantil, Cadete y Junior Femenino B6

#### MÉDICO ORGANIZACIÓN

La FEB designara tantos médicos como estime necesario. Se habilitara una enfermería que reúna los requisitos mínimos y deberá tenerse a disposición cualquier tipo de material médico y fármacos de uso habitual.

#### CALENDARIO Y HORARIOS

El calendario y horario de juego se establecerá en función de las pistas y participantes de cada sede, ambos se publicaran con anterioridad a la celebración del Campeonato en las webs asignadas a cada evento y en el propio campeonato en los tabloneros habilitados al efecto.

#### REGIMEN DISCIPLINARIO.

Los participantes en estos Campeonatos se someten al régimen disciplinario deportivo previsto en los Estatutos y Reglamentos de la Federación Española de Baloncesto aprobados por el Consejo Superior de Deportes.

#### PREMIOS

La organización otorgará regalos a todos los participantes pudiéndose ampliar en caso de ser necesario la entrega de premios a campeones y subcampeones de cada categoría y modalidad.

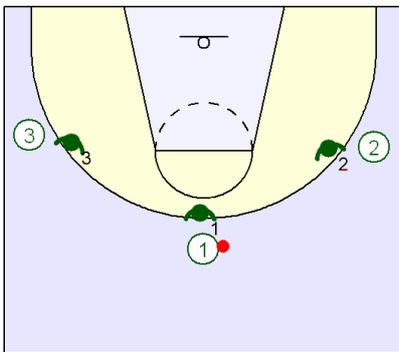
### PRUEBAS y REGLAMENTO

El Gabinete Técnico de la FEB, si lo estimase oportuno, podrá modificar el reglamento de las Pruebas en función de las necesidades organizativas y Deportivas.

#### CAMPEONATO DE JUEGO (1x1, 2x2, 3x3)

A todos los efectos de aplicarán las Reglas de juego editadas por la FEB a las cuales se añadirán las siguientes reglas que prevalecerán sobre la 1ª en caso de discrepancia

#### 3x3



#### Reglas

- Nº1. Se juega en una sola canasta
- Nº2. Los equipos estarán compuestos por un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 4.
- Nº3. Cada equipo debe nombrar un capitán que será el representante.
- Nº4. El juego será a 15 minutos o al primero que llegue a 33 puntos. Al final de ese tiempo, ganará el encuentro el equipo que vaya por delante en el marcador.
- Nº5. En caso de que el partido finalice en empate se jugará una prórroga de 2 minutos, se prevalece el empate los 3 jugadores de cada equipo, tendrán que lanzar un tiro libre cada uno, y ganará el encuentro el equipo que más tiros libres enceste de los 3 intentos. En caso de volver a empatar se volverán a lanzar tiros

libres alternativamente, el primero que falle pierde.

Nº6. Cada canasta vale dos puntos, excepto aquellas conseguidas desde más allá de la línea de triples, que valdrán tres puntos.

Nº7. La primera posesión será mediante salto entre dos y las posesiones de los equipos serán de 14 segundos.

Nº8. Después de cada cambio de posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir más allá de la línea de tres puntos y tocar el balón un mínimo de dos jugadores del equipo atacante.

Nº9. Después de cada canasta el balón cambia de posesión y se inicia el juego desde más allá de la línea de tres puntos y tocando el balón un mínimo de dos jugadores del equipo atacante.

Nº10. Cuando el balón salga fuera, deberá ponerse en juego desde la banda.

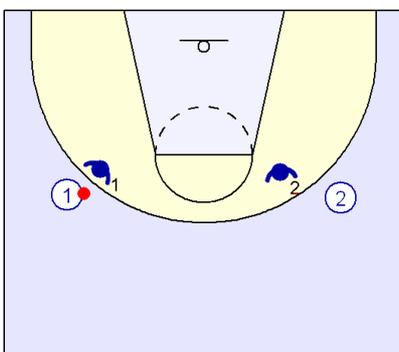
Nº11. Las luchas suponen, siempre, la posesión del balón para el equipo que defendía

Nº12. Las faltas se sacarán siempre de banda.

Nº13. Todas las faltas serán señaladas por los jugadores.

Nº 14. No Existiran Tiempos Muertos.

#### 2x2



#### Reglas

- Nº1. Se juega en una sola canasta
- Nº2. Los equipos estarán compuestos por dos jugadores.
- Nº3. Cada equipo debe nombrar un capitán que será el representante.
- Nº4. El juego será a 8 minutos o al que llegue primero a 9 puntos Al final de ese tiempo, ganará el encuentro el equipo que vaya por delante en el marcador.
- Nº5. En caso de que el partido finalice en empate, los 2 jugadores de cada equipo, tendrán que lanzar dos tiros libres cada uno, y ganará el encuentro el equipo que más tiros libres enceste. En caso de volver a empatar se volverán a lanzar tiros libres alternativamente, el primero que falle pierde.
- Nº6. Cada canasta vale un punto, excepto aquellas conseguidas desde más allá de

la línea de triples, que valdrán 2 puntos.

Nº7. La primera posesión del balón será sorteada.

Nº8. Después de cada cambio de posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir más allá de la línea de tres puntos.

Nº9. Después de cada canasta el balón cambia de posesión y se inicia el juego desde más allá de la línea de tres puntos.

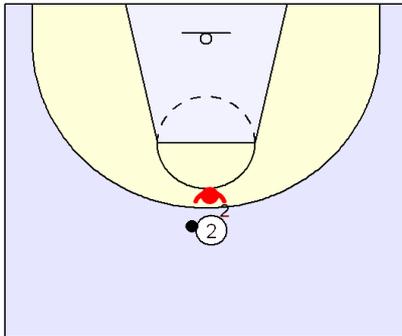
Nº10. Cuando el balón salga fuera, deberá ponerse en juego desde la banda.

Nº11. Las luchas suponen, siempre, la posesión del balón para el equipo que defendía

Nº12. Las faltas se sacarán siempre de banda.

Nº13. Todas las faltas serán señaladas por los jugadores.

### 1x1



### **Reglas**

Nº1. Se juega en una sola canasta

Nº2. Los equipos estarán compuestos por un jugador

Nº3. El juego será a 7 minutos o al que llegue primero a 7 puntos. Al final de ese tiempo, ganará el encuentro el equipo que vaya por delante en el marcador.

Nº4. En caso de que el partido finalice en empate, se tendrán que lanzar tres tiros libres y ganará el encuentro el equipo que más tiros libres enceste de los 3 intentos. En caso de volver a empatar se volverán a lanzar tiros libres alternativamente, el primero que falle pierde.

Nº5. Cada canasta vale un punto, excepto aquellas conseguidas desde más allá de la línea de triples, que valdrán 2 puntos.

Nº6. La primera posesión del balón será sorteada.

Nº7. Después de cada cambio de posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir más allá de la línea de tres puntos.

Nº8. Después de cada canasta el balón cambia de posesión y se inicia el juego desde medio campo.

Nº9. Cuando el balón salga fuera, deberá ponerse en juego desde más allá de la línea de tres puntos.

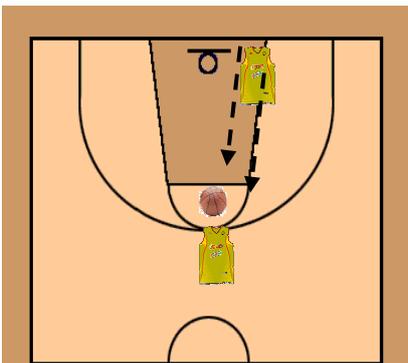
Nº10. Las luchas suponen, siempre, la posesión del balón para el que defendía

Nº11. Las faltas se sacarán siempre de medio campo.

Nº12. Todas las faltas serán señaladas por los jugadores.

## **CAMPEONATO DE TIRO (T1, T2, T3)**

### Tiro Libre



1.- Se lanzarán 15 Tiros desde la línea de tiro libre en un máximo de 90 segundos.

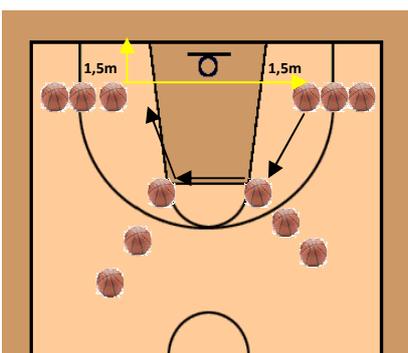
2.- Clasificarán los que más canastas metan. Metiendo un mínimo de 8 canastas.

3.- Al finalizar los 90 segundos finaliza el turno, contabilizando los tiros que se hayan realizado hasta el momento.

4.- El Lanzador no puede pisar la línea de tiro libre. En caso de pisarla el Tiro se contabilizara como fallado

5.- Un juez contabilizara Tiempos y canastas metidas.

### Tiro 2



1.- Se establece un circuito con 4 estaciones de tiro. Con un soporte con 3 balones en cada estación

2.- Se realizan 3 tiros por estación en un máximo de 100 Segundos.

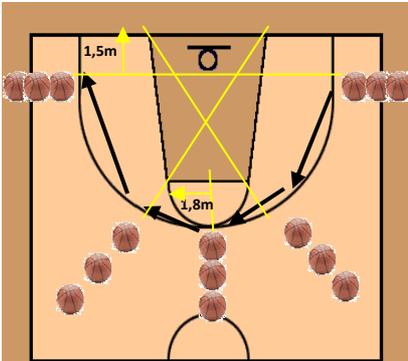
3.- Clasificarán los que más canastas metan en el menor tiempo.

4.- Al finalizar los 100 segundos finaliza el turno, contabilizando los tiros que se hayan realizado hasta el momento.

5.- El Lanzador no puede pisar la línea marcada en cada estación. En caso de pisarla el Tiro se contabilizara como fallado.

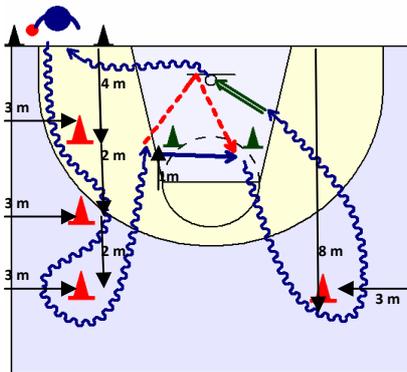
6.- Un juez contabilizara Tiempos y canastas metidas

### Tiro 3



- 1.- Se establece un circuito con 5 estaciones de tiro. Con un soporte con 3 balones en cada estación
- 2.- Se realizan 3 tiros por estación en un máximo de 150 Segundos.
- 3.- Clasificarán los que más canastas metan en el menor tiempo.
- 4.- Al finalizar los 150 segundos finaliza el turno, contabilizando los tiros que se hayan realizado hasta el momento.
- 5.- El Lanzador no puede pisar la línea marcada en cada estación. En caso de pisarla el Tiro se contabilizara como fallado.
- 6.- Un juez contabilizara Tiempos y canastas metidas

### CAMPEONATO DE HABILIDAD:



- 1.- Se establece un circuito donde se realizara Dribling, pase y lanzamiento.
- 2.- La prueba consiste en realizar el circuito en el menor tiempo posible
- 3.- Si durante la prueba se realizan pasos o dobles o se equivoca al sortear los conos, el jugador será penalizado con volver a empezar, a la 3ª penalización quedara eliminado.
- 4.- Es obligatorio anotar en el lanzamiento, si no se anota se lanzaran tantas veces como sea necesario para anotar la canasta.
- 5.- La prueba finaliza cuando se atraviesa la línea de fondo con el balón en la mano en el lugar señalado.
- 6.- Un juez contabilizara los tiempos realizados y velara que no se cometa ninguna infracción.

### **Descripción de la Prueba:**

*El jugador sale de la línea de fondo (lugar indicado en el grafico), mediante dribling sortea los conos según se describe en el grafico, al llegar a la posición indicada lanza el balón al tablero y lo coge, una vez recogido el rebote se continua en dribling se gira sobre el cono y se realiza una entrada a canasta, es obligatorio anotar en el lanzamiento, si no se anota se lanzaran tantas veces como sea necesario para anotar , se recoge el rebote y mediante dribling se atraviesa línea de fondo para finalizar.*