PROGRAMA D’ARBITRATGE 3x3 2024

CIRCUIT

FCBQ

TERRENY DE JOC I PILOTA

Pista oficial 3x3:

- Mesures: 15m x 11m.
- Marques obligatòries:
  - Àrea restringida
  - Línia de tirs lliures
  - Arc o línia de 2 punts
  - Semicercle de no-carga

Pilota oficial 3x3:

- Talla 6, pes talla 7

VALOR DE CISTELLA

2 punts:

- Cistelles anotades des de fora de l’arc (línia a 6,75 m).

1 punt:

- Cistelles anotades des de dins de l’arc (línia a 6,75 m).
- Tirs lliures convertits.

EQUIPS

4 jugadors:

- 3 jugadors en pista (sempre que hi hagi disponibles). Obligatori 3 per començar.
- 1 substitut (ha de estar assegut)
- Partit es juga inclús amb 1 únic jugador en pista.
- Equip contrari pot igualar el número de jugadors, si ho desitja. (fairplay)

Entrenador:

- No pot dirigir al equip, ni a la pista ni de forma remota. Penalitzable (tècnica)

TEMPS DE JOC

Un període de 10 minuts. Rellotge s'atura amb pilota morta. (*mai després de cistella!!)

Dues formes de tornada al joc:

- Tirs lliures: Toc legal de la pilota després de rebot = posada en marxa del rellotge.
- *Check-ball (no tretes de banda ni de fons!!!): Pilota en mans del jugador = posada en marxa del rellotge.

Pròrroga. Si hi ha empat al final del temps de joc es jugarà una pròrroga, que durarà fins que un dels equips anoti 2 punts.

Abans de la pròrroga es descansa 1 minut.

GUANYADOR DEL PARTIT

Partit. Durant el temps regular de joc:

- Guanyarà l'equip que més punts tingui al final o el que arribi abans a 21 punts.

Pròrroga. Durant el període extra:

- Guanyarà el primer equip que anoti 2 punts.

CIRCUIT 3x3 FCBQ

Formació àrbitres i oficials

3x3.basquetcatala.cat
#3x3basquet

EQUIP ARBITRAL

1 ó 2 àrbitres a pista:

- Només indica el número de falta de jugador en faltes Antiesportiva o Desqualificant
- La resta de faltes només diu el color de l'equip infractor
- Si són 2 àrbitres no canvien posició durant el partit. Ubicació en diagonal, àrbitre de cap davant taula

1 o 2 auxiliars de taula:

- Tasques d'anotació i cronòmetre.
- Tasca del rellotge de possessió.

INICI DEL PARTIT

Escalfament:

Ambdós equips a la mateixa cistella de forma simultània.

Sorteig amb moneda:

Guanyador del sorteig escull tenir la primera possessió al inici del partit o al inici del possible període extra (pròrroga).

Mínim de jugadors per començar el partit:

3 jugadors en cada equip.

FCBQ 1923 Federació Catalana de Basquetbol

1923 2023

FALTES D'EQUIP / BONUS / BONUS DOBLE

No hi ha eliminació per faltes comeses.

Falta comesa per un equip sobre un jugador contrari que es troba en acció de tir, i no aconsegueix encistellar:

Acció de tir d' 1 punt : un (1) tir lliure.

Acció de tir de 2 punts: dos (2) tirs lliures.

La resta de faltes comeses per un equip a partir de la sisena, (7a, 8a i 9a falta d'equip) exceptuant les faltes amb control de pilota (faltes d'atac), es sancionaran amb 2TL

La resta de faltes comeses per un equip a partir de la novena, (10a falta d'equip i posteriors) exceptuant les faltes amb control de pilota (faltes d'atac), es sancionaran amb dos tirs lliures més possessió (Checkball)

En tots els casos de tir lliure corresponent a falta personal, el joc es reprendrà amb la lluita pel rebot.

En el cas de faltes tècniques (1 faltes d'equip) la sanció serà d'un tir i es continuarà en la mateixa situació.

*En el cas de faltes antiesportives o desqualificats la sanció serà dos tir lliures i es sumen 2 faltes d'equip. A la segona antiesportiva o desqualificant al mateix jugador seran 2TL i possessió.

DESPRÉS DE CISTELLA

Jugador de l’equip que rep la cistella:

- Agafa o bota directament la pilota que cau de la cistella i continua el partit.
- La pilota ha de sortir fora l’arc (“clear”) per poder llençar a cistella.
- *Si la pilota surt per la línia de fons. Pilota morta i check ball.

Jugador de l’equip que fa cistella:

- Ha de permetre la correcta recepció de la pilota (està prohibida la defensa activa sobre el jugador, dins del semicercle de no-carga) fins que no hi hagi un control clar de la pilota.

DESPRÉS DE CISTELLA NO CONVERTIDA

Rebot per l' equip que no ha llençat a cistella:

- Ha de "Clear" la pilota (sortir fora l'arc) per poder llençar a cistella.

Rebot per l' equip que ha llençat a cistella :

- No ha de "Clear" la pilota (sortir fora l'arc) per poder llençar a cistella.

TORNADA AL JOC

Check-ball:

- Intercanvi de la pilota entre defensor i atacant, en la part superior de la pista, fora de l'arc.
- Entrega neta. (àrbitre--□ defensor)
- El rellotge arranca quan es té la pilota a les mans.

Tir lliure:

- Idèntic a 5v5.

Situació de pilota retinguda:

- Check-ball per l' equip defensiu

CIRCUIT 3x3 FCBQ

Formació àrbitres i oficials

3x3.basquetcatala.cat
#3x3basquet

NO JUGAR ACTIVAMENT LA PILOTA

Violació del rellotge de possessió

- 12” per llençar a cistella des de que es té un nou control de pilota.
- Després de rebot el rellotge sempre torna a 12”

Stalling

- No existeix en 5v5. (NBA sí)
- Jugador atacant no pot estar més de 3” consecutius botant sense encarar la cistella (col·locat de costat o d’esquenes a cistella).

3 segons

- Normativa igual que el 5x5. Inclòs amb el joc d’1x1 d’esquena

FCBQ 1923 Federació Catalana de Basquetbol 1923 2023

SUBSTITUCIONS

Qualsevol equip pot realizar quan:

- *Rellotge de partit aturat.
- Pilota morta:
  - · Abans del check-ball.
  - · Abans de 1 tir lliure.
  - · Entre els 2 tirs lliures.

No requereix cap acció de ningú de l'equip arbitral.

En la línia de fons més llunyana a la cistella el jugador surt, s'ha de produir un contacte físic amb el Company que entre. (normalment xoc de mans) i aquest entra en joc.

TEMPS MORTS

Cada equip disposa d'1 temps mort.

Si no l' utilitza durant el temps de joc, pot utilitzar-lo a la pròrroga.

Duració de 30".

Qualsevol jugador en pista pot sol·licitar-lo directament durant una situació de *pilota morta.

Després de cistella convertida MAI.

Hi ha 2 temps morts de TV.

1923
FCBQ

Federació Catalana
de **Basquetbol**