

Antes de jugar, no olvides nuestras normas:

1. Los partidos se juegan en una sola canasta y la posesión inicial se obtendrá por sorteo. El equipo ganador del sorteo puede elegir beneficiarse de la posesión del balón al inicio del partido o al inicio de una posible prórroga.
2. Cada equipo estará compuesto por un máximo de 4 y un mínimo de 3 jugadores, siendo uno de ellos el capitán. Será necesario un mínimo de 2 para comenzar un partido.
3. Cada canasta valdrá 1 punto, excepto las conseguidas desde la línea de triple que valdrán 2 puntos.
4. Ganará el partido el equipo que primero llegue a 21 puntos ó el que más puntos tenga cuando transcurran 16 minutos de tiempo corrido, salvo los 2 últimos que serán parados. La puntuación máxima posible durante el tiempo regular de juego es de 22 puntos.
5. Cada equipo podrá pedir 1 tiempo muerto por partido, el cual puede solicitarse o en el tiempo de juego o en la prórroga. La duración del mismo será de 30 segundos.
6. En caso de empate, se jugará un nuevo periodo sin tiempo en el que ganará el primer equipo que anote 2 puntos. La puntuación máxima posible durante la prórroga es de 23 puntos.
7. Tras cada canasta, excepto tras tiro libre que conlleve posesión de balón, un jugador del equipo que no ha anotado reanudará el partido, botando o pasando el balón desde dentro del campo directamente debajo de la canasta, sin interferencia del contrario, hacia un lugar del terreno de juego detrás de la línea de 3 puntos.
8. Tras rebote defensivo o cambio de posesión, el balón debe salir de la línea de triple para iniciar el ataque.
9. La lucha originará el cambio de posesión para el equipo defensor, incluídas situaciones en las que ningún equipo tenía el control del balón.
10. No hay límite en el número de faltas personales o técnicas que puede cometer un jugador. Sin embargo, un jugador solo puede cometer 2 faltas antideportivas, tras la cual será descalificado del partido.
11. Las faltas que no sean de acción de tiro se sacarán del lado contrario a la canasta. Entre la 7ª y 9ª falta de equipo, ambas inclusive, se lanzarán 2 TL, con posible rebote tras el segundo. A partir de la 10ª falta de equipo, se lanzarán 2 TL más posesión.
12. Para las faltas en acción de tiro, tenemos varios casos, incluídos en la siguiente imagen:

CB: check - ball TL: tiros libres			1ª - 6ª	7ª - 9ª	10ª FALTA
			FALTA EQUIPO	FALTA EQUIPO	EQUIPO O POSTERIOR
Acción de tiro	Cesto convertido	Dentro del arco	1 pto. + 1 TL	1 pto. + 2 TL	1 pto. + 2 TL + CB
		Fuera del arco	2 ptos. + 1 TL	2 ptos. + 2 TL	2 ptos. + 2 TL + CB
	Cesto no convertido	Dentro del arco	1 TL	2 TL	2 TL + CB
		Fuera del arco	2 TL	2 TL	2 TL + CB

Check-ball: posesión

13. Una falta personal cometida por un equipo que controla el balón (falta ofensiva), siempre será penalizada con cambio de posesión para el equipo no infractor, nunca con tiros libres.
14. Las faltas antideportivas y descalificantes contarán doble a efectos de faltas de equipo. La primera falta antideportiva de un jugador se penalizará con 2 TL, con posible rebote tras el segundo (excepto a partir de la 10ª falta de equipo, que otorga también la posesión). Todas las faltas descalificantes (incluyendo la 2ª falta antideportiva de un mismo jugador) se penalizarán con 2 TL más posesión.

15. Todas las faltas técnicas serán siempre penalizadas con 1 TL, que se administrará inmediatamente. Tras el tiro libre, la posesión será para el equipo que tenía el control del balón. En caso de una acción sin control de balón, la posesión será para el equipo defensor. El reloj de lanzamiento se reanudará en 12 segundos, excepto si la falta técnica la comete el equipo atacante; en este caso, el reloj se mantiene.
16. A juicio del árbitro, éste cantará "CINCO" segundos en voz alta para que el equipo con control de balón lance a canasta y toque aro. En caso de no hacerlo, cambio de posesión.
17. Cuando un equipo tarde más de 5 minutos en presentarse respecto a la hora de comienzo, se le dará por perdido el partido. Será descalificado de la competición si se produce una segunda incomparecencia.
18. En caso de incomparecencia, el resultado del partido se registrará como W-0 (W:win, victoria) a favor del equipo que ha comparecido. Este resultado no se tendrá en cuenta para el equipo ganador al calcular el porcentaje de anotación, mientras que para el equipo perdedor el resultado será de 0 puntos.
19. Un equipo perderá el partido por inferioridad si abandona el terreno de juego antes del final o si todos los jugadores están lesionados y/o descalificados. En este caso, el equipo ganador puede elegir entre mantener su anotación como está o ganar el partido por incomparecencia (W-0). Para el equipo que se queda en inferioridad será 0 en cualquier caso.
20. Un equipo que pierde por inferioridad o por incomparecencia forzada será descalificado de la competición.
21. En cada partido habrá como mínimo un árbitro y dos oficiales de mesa. La organización junto con el colectivo arbitral resolverá las posibles incidencias que surjan, rigiéndose por la normativa FIBA oficial en cualquier controversia que pudiera surgir.
22. Siempre prevalecerá la decisión final del árbitro.
23. Cualquier conducta antideportiva o falta de respeto al contrario, al árbitro, a los espectadores o a cualquier miembro de la organización, originará la eliminación del jugador de la competición. En caso de persistir en su actitud, una vez expulsado, será descalificado su equipo.
24. El listado de jugadores presentes en esta inscripción, deberá coincidir con los jugadores anotados en el acta de partido, en caso de duda, prevalecerá los jugadores inscritos en la presente inscripción.
25. Los jugadores deberán prestar su colaboración para que prevalezca el juego limpio y la deportividad.
26. Se autoriza a La Organización a utilizar las fotografías, imágenes y videos de las actividades de los eventos para cualquier propósito legítimo a perpetuidad y se entiende que no habrá derecho a ningún tipo de compensación.
27. La organización no se hace responsable de cualquier accidente deportivo que se produzca durante el evento, será el mismo jugador/a el que se responsabiliza del mismo.
28. **El hecho de formalizar la inscripción al evento conlleva la aceptación de las normas impuestas por la Organización.**

***“Somos aficionados al baloncesto, y buscamos pasar un gran día de BALONCESTO.*”**