CAMPEONATO DE ANDALUCÍA DE BALONCESTO 3X3

NORMATIVA TÉCNICA

NIVELES DE PARTICIPACIÓN

1. CRITERIOS DE PARTICIPACIÓN.

Para poder participar en el Campeonato de Andalucía, los deportistas, entrenadores y/ o delegados deberán estar en posesión de la LICENCIA DEPORTIVA validada por FANDDI para la temporada 2025.

De ser necesario, deberán presentar el DNI en la Reunión Técnica para verificar la licencia. En caso de no presentarlo o no disponer de licencia, el deportista, entrenador y/ o delegado no podrá participar en el Campeonato y, así mismo, deberá abonar los gastos de alojamiento y manutención ocasionados por dicha persona.

2. NIVELES DE PARTICIPACIÓN.

2.1 CATEGORÍA COMPETICIÓN – PRIMERA DIVISIÓN.

Normas Generales:

2.1.1. Es el nivel más alto de competición. Está dirigido a aquellos deportistas que posean un nivel de competencia deportiva lo suficientemente alto como para poder practicar el DEPORTE SIN MODIFICACIÓN del Reglamento correspondiente.

2.1.2. La competición se disputará en **Categoría Masculina**.

2.1.3. Los equipos deberán presentar las licencias deportivas o listado de licencias actualizado de su club acompañado siempre por los DNI, 15 minutos antes del comienzo de cada partido, en la mesa de anotación de la pista donde se dispute el encuentro.

2.1.4. En caso de incomparecencia injustificada antes de la hora de inicio de partido, éste se dará por perdido. Aún siendo justificada, se darán 10 minutos de cortesía; pasados estos 10 minutos, el partido se dará por perdido al equipo no presentado. El tanteo será de 12-0 para el equipo presentado.

2.1.5. Cuando una competición se dispute por el sistema de liga, cada encuentro se puntuará de la siguiente manera:

- Dos puntos equipo vencedor.
- Un punto equipo perdedor.

2.1.6. En caso de empate en la fase de grupos, se tendrá en cuenta el siguiente criterio para el desempate:

- Número de victorias.

- Cara a cara de los equipos empatados.

- Puntos a favor conseguidos por los equipos empatados.

2.1.7. Cuando un jugador sea expulsado de un encuentro debido a una falta descalificante (agresión, insultos, etc.), éste podrá ser objeto de una sanción de un partido sin jugar.

2.1.8. En las competiciones oficiales organizadas por FANDDI, los equipos deberán disputar los encuentros con su equipación oficial. En caso de que el color de los uniformes pudiera prestarse a confusión, el equipo que ejerza como visitante deberá disponer de una equipación alternativa para jugar el encuentro. En caso de que tampoco sea viable esta posibilidad, el equipo visitante jugará con un peto proporcionado por la Federación.

2.1.9. Los deportistas que requieran de gafas para la práctica deportiva tendrán que usar lentes o gafas deportivas homologadas. En el caso de no disponer de esto, podrán jugar con sus gafas habituales bajo su responsabilidad, siempre y cuando hayan enviado antes de la participación del campeonato el documento de **"Exención de responsabilidades uso de gafas no homologadas"** a FANDDI, que podrá encontrarse en la página web de la Federación, en el apartado de baloncesto.

2.1.10. En caso de existir algún problema no contemplado en esta normativa se aplicará el Reglamento de la FIBA.

2.1.11. Estos encuentros serán dirigidos por árbitros de baloncesto titulados por la FAB.

2.1.12. Desde la dirección de cada equipo se debe de intentar mantener el concepto de JUEGO LIMPIO, facilitando tanto desde la pista como desde los banquillos la labor del colegiado, disculpando de posibles errores y controlando perfectamente el comportamiento de sus jugadores. En todos los casos y en todas las categorías las decisiones técnicas o de apreciación de los árbitros encargados de dirigir los encuentros serán inapelables

Aspectos del juego:

2.1.13. Los partidos de baloncesto 3x3 se jugarán en cancha de baloncesto con unas dimensiones de 15 metros de ancho por 11 metros de largo. El terreno de juego tendrá una canasta, la misma área restringida de baloncesto, incluyendo una línea de tiros libres (5,80m.), una línea de 2 puntos (6,75m.) y el área de "semicírculo de no-carga" debajo de la canasta. Se puede utilizar la mitad de una cancha tradicional de baloncesto. Se delimitará la pista con elementos fijos para facilitar la comprensión espacial a los jugadores.

2.1.14. El balón oficial será el oficial de la competición 3x3. En caso de no disponer, se jugará con balón talla 6 o 7 según acuerden los equipos que se enfrenten.

2.1.15. **Cada equipo estará formado por un máximo de 5 jugadores (3 jugadores en cancha y 2 sustitutos).**

2.1.16. Los técnicos podrán estar en la zona de banquillos durante el desarrollo del encuentro.

2.1.17. El tiempo de juego será **un periodo de 10 minutos a tiempo corrido**. El tiempo se detendrá en situaciones de balón muerto y durante tiros libres. El tiempo se reanudará una vez contemplado el check-ball (intercambio del balón entre el jugador defensivo y el ofensivo detrás del arco, justo en el centro de la cancha) tan pronto el balón esté en las manos del equipo atacante.

2.1.18. La primera posesión se decidirá a través del lanzamiento de moneda. El equipo que gane el lanzamiento de moneda decidirá sobre si toma el balón para comenzar o lo deja para tener la primera posesión en una posible prórroga.

2.1.19. **La posesión del equipo atacante será de 12 segundos**. Si el equipo atacante evita jugar activamente (stalling), podrá ser sancionado por el árbitro.

2.1.20. **Si un equipo alcanza los 21 puntos antes de finalizar el tiempo regular, el partido se dará por finalizado.** Esta regla se aplicará únicamente al tiempo de juego regular y no en caso de posible prórroga.

2.1.21. Si el tanteo es de empate al final del tiempo de juego, se jugará una **prórroga**. Antes de comenzar la prórroga habrá un intervalo de descanso de 1 minuto. Una vez comenzada, **ganará el equipo que antes consiga anotar 2 puntos.**

2.1.22. **Cada equipo tendrá un tiempo muerto por partido de 30 segundos de duración.** Los tiempos muertos solo podrán pedirse en situaciones donde el balón sea declarado muerto y no podrán ser pedidos mientras el balón esté vivo.

2.1.23. **Puntuación:**

- Cada canasta anotada dentro del arco sumará 1 punto.
- Cada canasta anotada fuera del arco sumará 2 puntos.
- Cada tiro libre anotado sumará 1 punto.

2.1.24. **Faltas:**

- Los jugadores no serán excluidos por acumulación de faltas (únicamente por dos faltas antideportivas).
- Un equipo estará en situación de faltas después de que haya cometido su 6ªfalta.
- Las faltas en acción de tiro dentro del arco se castigarán con 1 tiro libre, mientras que las faltas fuera del arco se castigarán con 2 tiros libres, continuando el partido con rebote en caso de fallo.

- Faltas en acción continuada valdrá la canasta más un tiro adicional, continuando el partido con rebote en caso de fallo.
- Las faltas 7ª, 8ª y 9ª se castigarán con 2 tiros libres.
- A partir de la 10ª falta, siempre se castigará con 2 tiros libres y posesión del balón.
- Todas las faltas técnicas se castigarán siempre con 1 tiro libre y posesión del balón, mientras que las faltas antideportivas se castigarán con 2 tiros libres y posesión del balón. El partido deberá continuar con un "check-ball" detrás del arco después de una falta técnica o antideportiva.
- No se otorgarán tiros libres después de una falta de ataque.

2.1.25. Ambos equipos pueden realizar **sustituciones cuando el balón pase a estar muerto y el reloj parado.** El sustituto deberá avisar a la mesa antes de entrar en el terreno de juego.

2.1.26. **Balón en juego:**

- Tras una canasta convertida: balón para la defensa. Se sacará justo debajo del aro. El balón deberá salir detrás del arco antes de poder anotar canasta.
- Tras un balón muerto: se realizará "check-ball" detrás del arco, en la parte superior.
- Tras rebote defensivo o robo: el balón será botado o pasado a un jugador/a detrás del aro.
- En caso de lucha, el balón será para la defensa, poniéndose en juego tras realización de "check-ball".

2.2 CATEGORÍA ADAPTADA – SEGUNDA DIVISIÓN.

Normas Generales:

2.2.1. Es el nivel intermedio de competición. Está dirigido a aquellos deportistas que posean un nivel de competencia deportiva que necesiten la ADAPTACIÓN DEL REGLAMENTO a sus necesidades. Se realizarán las modificaciones técnicas en los reglamentos (respetándose al máximo las normas de juego) de acuerdo a sus posibilidades físicas e intelectuales.

2.2.2. Los participantes deberán conocer y respetar el Reglamento. Además, estos deberán demostrar la preparación y el dominio suficiente de acuerdo a sus condiciones.

2.2.3. La competición se disputará en **Categoría Mixta**.

2.2.4. Los equipos deberán presentar las licencias deportivas o listado de licencias actualizado de su club acompañado siempre por los DNI, 15 minutos antes del comienzo de cada partido, en la mesa de anotación de la pista donde se dispute el encuentro.

2.2.5. En caso de incomparecencia injustificada antes de la hora de inicio de partido, éste se dará por perdido. Aun siendo justificada, se darán 10 minutos de cortesía; pasados estos 10 minutos, el partido se dará por perdido al equipo no presentado. El tanteo será de 12-0 para el equipo presentado.

2.2.6. Cuando una competición se dispute por el sistema de liga, cada encuentro se puntuará de la siguiente manera:

- Dos puntos equipo vencedor.

- Un punto equipo perdedor.

2.2.7. En caso de empate en la fase de grupos, se tendrá en cuenta el siguiente criterio para el desempate:

- Número de victorias.

- Cara a cara de los equipos empatados.

- Puntos a favor conseguidos por los equipos empatados.

2.2.8. Las situaciones del tradicional "check-ball" se sustituyen con la entrega del balón al árbitro del encuentro, siendo este el encargado de regular estas situaciones, con el objetivo de que sea lo más dinámico posible para el juego. Durante el partido, cuando el balón se encuentre en posesión del árbitro, quedará parado hasta que se reanude el juego desde fuera del arco.

2.2.9. Cuando un jugador sea expulsado de un encuentro debido a una falta descalificante (agresión, insultos, etc.), éste podrá ser objeto de una sanción de un partido sin jugar.

2.2.10. En las competiciones oficiales organizadas por FANDDI, los equipos deberán disputar los encuentros con su equipación oficial. En caso de que el color de los uniformes pudiera prestarse a confusión, el equipo que ejerza como visitante deberá disponer de una equipación alternativa para jugar el encuentro. En caso de que tampoco sea viable esta posibilidad, el equipo visitante jugará con un peto proporcionado por la Federación.

2.2.11. Los deportistas que requieran de gafas para la práctica deportiva tendrán que usar lentes o gafas deportivas homologadas. En el caso de no disponer de esto, podrán jugar con sus gafas habituales bajo su responsabilidad, siempre y cuando hayan enviado antes de la participación del campeonato el documento de **"Exención de responsabilidades uso de gafas no homologadas"** a FANDDI, que podrá encontrarse en la página web de la Federación, en el apartado de baloncesto.

2.2.12. En caso de existir algún problema no contemplado en esta normativa se aplicará el Reglamento de la FIBA.

2.2.13. Estos encuentros serán dirigidos por árbitros de baloncesto titulados por la FAB. Los Jueces/Árbitros podrán adaptar el Reglamento a criterio propio en beneficio del desarrollo del juego.

2.2.14. Desde la dirección de cada equipo se debe de intentar mantener el concepto de JUEGO LIMPIO, facilitando tanto desde la pista como desde los banquillos la labor del colegiado, disculpando de posibles errores y controlando perfectamente el comportamiento de sus jugadores. En todos los casos y en todas las categorías las decisiones técnicas o de apreciación de los árbitros encargados de dirigir los encuentros serán inapelables

Aspectos del juego:

2.2.15. Los partidos de baloncesto 3x3 se jugarán en cancha de baloncesto con unas dimensiones de 15 metros de ancho por 11 metros de largo. El terreno de juego tendrá una canasta, la misma área restringida de baloncesto, incluyendo una línea de tiros libres (5,80m.), una línea de 2 puntos (6,75m.) y el área de "semicírculo de no-carga" debajo de la canasta. Se puede utilizar la mitad de una cancha tradicional de baloncesto. Se delimitará la pista con elementos fijos para facilitar la comprensión espacial a los jugadores.

2.2.16. El balón oficial será el oficial de la competición 3x3. En caso de no disponer, se jugará con balón talla 6 o 7 según acuerden los equipos que se enfrenten.

2.2.17. **Cada equipo estará formado por un máximo de 5 jugadores (3 jugadores en cancha y 2 sustitutos).**

2.2.18. Los técnicos podrán estar en la zona de banquillos durante el desarrollo del encuentro.

2.2.19. El tiempo de juego será **un periodo de 10 minutos a tiempo corrido**. El tiempo se detendrá en situaciones de balón muerto y durante tiros libres. El tiempo se reanudará una vez el árbitro entregue el balón al equipo atacante tras comprobar que ambos equipos están listos para volver al juego.

2.2.20. La primera posesión se decidirá a través del lanzamiento de moneda. El equipo que gane el lanzamiento de moneda decidirá sobre si toma el balón para comenzar o lo deja para tener la primera posesión en una posible prórroga.

2.2.21. **La posesión del equipo atacante será de 20 segundos**. Transcurrido ese tiempo sin tirar y tocar el aro, la posesión pasará a ser del equipo contrario. En el caso de rebote defensivo, el jugador con balón deberá tocar las marcas establecidas en la línea de triples, que se habrán colocado previamente al inicio del partido en los ángulos de 0º, 90º y 180º.

2.2.22. **Si un equipo alcanza los 21 puntos antes de finalizar el tiempo regular, el partido se dará por finalizado.** Esta regla se aplicará únicamente al tiempo de juego regular y no en caso de posible prórroga.

2.2.23. Si el tanteo es de empate al final del tiempo de juego, se jugará una **prórroga**. Antes de comenzar la prórroga habrá un intervalo de descanso de 1 minuto. Una vez comenzada, **ganará el equipo que antes consiga anotar 2 puntos.**

2.2.24. **Cada equipo tendrá un tiempo muerto por partido de 30 segundos de duración.** Los tiempos muertos solo podrán pedirse en situaciones donde el balón sea declarado muerto y no podrán ser pedidos mientras el balón esté vivo.

2.2.25. La figura del **voluntario** estará presente en pista, aunque no podrá interferir en el juego. Su función es ayudar en la dinámica del partido. Sólo podrá haber un voluntario en pista por equipo y en los primeros cuatro minutos del partido, tiempo que hará saber a los equipos técnicos el árbitro de mesa.

2.2.26. **Puntuación:**

- Cada canasta anotada dentro del arco sumará 1 punto.
- Cada canasta anotada fuera del arco sumará 2 puntos.
- Cada tiro libre anotado sumará 1 punto.

2.2.27. **Faltas:**

- Los jugadores no serán excluidos por acumulación de faltas (únicamente por dos faltas antideportivas).
- Un equipo estará en situación de faltas después de que haya cometido su 6ª falta.
- Las faltas en acción de tiro dentro del arco se castigarán con 1 tiro libre, mientras que las faltas fuera del arco se castigarán con 2 tiros libres, continuando el partido con rebote en caso de fallo.
- Faltas en acción continuada valdrá la canasta más un tiro adicional, continuando el partido con rebote en caso de fallo.
- Todas las faltas técnicas se castigarán siempre con 1 tiro libre y posesión del balón, mientras que las faltas antideportivas se castigarán con 2 tiros libres y posesión del balón. El tiempo se detendrá en situaciones de balón muerto y durante tiros libres. El tiempo se reanudará una vez el árbitro entregue el balón al equipo atacante tras comprobar que ambos equipos están listos para volver al juego.
- Tras una falta técnica o antideportiva se reanudará el partido cuando el árbitro entregue el balón al equipo correspondiente y siempre detrás del arco.
- No se otorgarán tiros libres después de una falta de ataque.

2.2.28. Ambos equipos pueden realizar **sustituciones cuando el balón pase a estar muerto y el reloj parado.** El sustituto deberá avisar a la mesa antes de entrar en el terreno de juego.

2.2.29. **Balón en juego:**

- Tras una canasta convertida: balón para la defensa. Se sacará justo debajo del aro. El balón deberá llegar hasta el jugador que se encontrará fijo en la línea de triple sobre una marca previamente marcada. A partir de ahí el equipo puede atacar aro.
- Tras un balón muerto: el balón lo entregará el árbitro detrás del arco, en la parte superior.
- Tras rebote defensivo o robo: el balón deberá llegar hasta el jugador que se encontrará fijo en la línea de triple sobre una marca previamente colocada. A partir de ahí el equipo podrá atacar aro.
- En caso de lucha, el balón será para la defensa, poniéndose en juego tras realización de la puesta a disposición del balón por el árbitro.

2.3 CATEGORÍA HABILIDADES DEPORTIVAS – TERCERA DIVISIÓN.

Normas Generales:

2.3.1. Es el nivel más bajo de competición. Está dirigido a aquellos deportistas que posean un nivel de competencia motriz muy baja y que necesiten un mayor grado de adaptación del reglamento de competición.

2.3.2. Los participantes deberán conocer y respetar el Reglamento. Además, estos deberán demostrar la preparación y el dominio suficiente de acuerdo a sus condiciones.

2.3.3. La competición se disputará en **Categoría Mixta**.

2.3.4. Los equipos deberán presentar las licencias deportivas o listado de licencias actualizado de su club acompañado siempre por los DNI, 15 minutos antes del comienzo de cada partido, en la mesa de anotación de la pista donde se dispute el encuentro.

2.3.5. En caso de incomparecencia injustificada antes de la hora de inicio de partido, éste se dará por perdido. Aun siendo justificada, se darán 10 minutos de cortesía; pasados estos 10 minutos, el partido se dará por perdido al equipo no presentado. El tanteo será de 12-0 para el equipo presentado.

2.3.6. Cuando una competición se dispute por el sistema de liga, cada encuentro se puntuará de la siguiente manera:

- Dos puntos equipo vencedor.

- Un punto equipo perdedor.

2.3.7. En caso de empate en la fase de grupos, se tendrá en cuenta el siguiente criterio para el desempate:

- Número de victorias.

- Cara a cara de los equipos empatados.

- Puntos a favor conseguidos por los equipos empatados.

2.3.8. Las situaciones del tradicional "check-ball" se sustituyen con la entrega del balón al árbitro del encuentro, siendo este el encargado de regular estas situaciones, con el objetivo de que sea lo más dinámico posible para el juego. Durante el partido, cuando el balón se encuentre en posesión del árbitro, quedará parado hasta que se reanude el juego desde fuera del arco.

2.3.9. Cuando un jugador sea expulsado de un encuentro debido a una falta descalificante (agresión, insultos, etc.), éste podrá ser objeto de una sanción de un partido sin jugar.

2.3.10. En las competiciones oficiales organizadas por FANDDI, los equipos deberán disputar los encuentros con su equipación oficial. En caso de que el color de los uniformes pudiera prestarse a confusión, el equipo que ejerza como visitante deberá disponer de una equipación alternativa para jugar el encuentro. En caso de que tampoco sea viable esta posibilidad, el equipo visitante jugará con un peto proporcionado por la Federación.

2.3.11. Los deportistas que requieran de gafas para la práctica deportiva tendrán que usar lentes o gafas deportivas homologadas. En el caso de no disponer de esto, podrán jugar con sus gafas habituales bajo su responsabilidad, siempre y cuando hayan enviado antes de la participación del campeonato el documento de **"Exención de responsabilidades uso de gafas no homologadas"** a FANDDI, que podrá encontrarse en la página web de la Federación, en el apartado de baloncesto.

2.3.12. En caso de existir algún problema no contemplado en esta normativa se aplicará el Reglamento de la FIBA.

2.3.13. Estos encuentros serán dirigidos por árbitros de baloncesto titulados por la FAB. Los Jueces/Árbitros podrán adaptar el Reglamento a criterio propio en beneficio del desarrollo del juego.

2.3.14. Desde la dirección de cada equipo se debe de intentar mantener el concepto de JUEGO LIMPIO, facilitando tanto desde la pista como desde los banquillos la labor del colegiado, disculpando de posibles errores y controlando perfectamente el comportamiento de sus jugadores. En todos los casos y en todas las categorías las decisiones técnicas o de apreciación de los árbitros encargados de dirigir los encuentros serán inapelables

Aspectos del juego:

2.3.15. Los partidos de baloncesto 3x3 se jugarán en cancha de baloncesto con unas dimensiones de 15 metros de ancho por 11 metros de largo. El terreno de juego tendrá una canasta, la misma área restringida de baloncesto, incluyendo una línea de tiros libres (5,80m.), una línea de 2 puntos (6,75m.) y el área de "semicírculo de no-carga" debajo de la canasta. Se puede utilizar la mitad de una cancha tradicional de baloncesto. Se delimitará la pista con elementos fijos para facilitar la comprensión espacial a los jugadores.

2.3.16. El balón oficial será el oficial de la competición 3x3. En caso de no disponer, se jugará con balón talla 6 o 7 según acuerden los equipos que se enfrenten.

2.3.17. **Cada equipo estará formado por un máximo de 6 jugadores (3 jugadores en cancha y 3 sustitutos).**

2.3.18. Los técnicos podrán estar en la zona de banquillos durante el desarrollo del encuentro.

2.3.19. El tiempo de juego será **un periodo de 10 minutos a tiempo corrido**. El tiempo se detendrá en situaciones de balón muerto y durante tiros libres. El tiempo se reanudará una vez el árbitro entregue el balón al equipo atacante tras comprobar que ambos equipos están listos para volver al juego.

2.3.20. La primera posesión se decidirá a través del lanzamiento de moneda. El equipo que gane el lanzamiento de moneda decidirá sobre si toma el balón para comenzar o lo deja para tener la primera posesión en una posible prórroga.

2.3.21. **La posesión del equipo atacante no tendrá tiempo límite**, pero en el caso de rebote defensivo el balón deberá pasar por un jugador que se quedará fijo en la zona de triples, donde los técnicos de cada equipo habrán colocado unos conos previamente al inicio del partido en los ángulos de 0º, 90º y 180º.

2.3.22. **Si un equipo alcanza los 21 puntos antes de finalizar el tiempo regular, el partido se dará por finalizado.** Esta regla se aplicará únicamente al tiempo de juego regular y no en caso de posible prórroga.

2.3.23. Si el tanteo es de empate al final del tiempo de juego, se jugará una **prórroga**. Antes de comenzar la prórroga habrá un intervalo de descanso de 1 minuto. Una vez comenzada, **ganará el equipo que antes consiga anotar 1 punto.**

2.3.24. **Los equipos no tendrán tiempo muerto, pero a los 5 minutos de partido habrá un descanso de 1 minuto de duración.**

2.3.25. La figura del **voluntario** estará presente en pista, aunque no podrá interferir en el juego. Su función es ayudar en la dinámica del partido. Sólo podrá haber un voluntario en pista por equipo.

2.3.26. **Puntuación:**

- Cada canasta anotada dentro del arco sumará 1 punto.
- Cada canasta anotada fuera del arco sumará 2 puntos.
- Cada tiro libre anotado sumará 1 punto.

2.3.27. **Faltas:**

- Los jugadores no serán excluidos por acumulación de faltas (únicamente por dos faltas antideportivas).
- Un equipo estará en situación de faltas después de que haya cometido su 6ª falta.
- Las faltas en acción de tiro dentro del arco se castigarán con 1 tiro libre, mientras que las faltas fuera del arco se castigarán con 2 tiros libres, continuando el partido con rebote en caso de fallo. Si fuera necesario, el tiro libre se realizará desde el semicírculo.
- Faltas en acción continuada valdrá la canasta más un tiro adicional, continuando el partido con rebote en caso de fallo.
- Todas las faltas técnicas se castigarán siempre con 1 tiro libre y posesión del balón, mientras que las faltas antideportivas se castigarán con 2 tiros libres y posesión del balón. El partido deberá continuar con la entrega de balón al árbitro, y éste reestablecerá el juego cuando lo considere oportuno, detrás del arco después de una falta técnica o antideportiva.
- No se otorgarán tiros libres después de una falta de ataque.

2.3.28. Ambos equipos pueden realizar **sustituciones de manera dinámica y sin esperar que el balón esté muerto o el reloj parado.** En todo caso, el técnico deberá avisar a la mesa antes de realizar el cambio y que el jugador sustituto entre en el terreno de juego.

2.3.29. **Balón en juego:**

- Tras una canasta convertida: balón para la defensa. Se sacará justo debajo del aro. El jugador con balón deberá rodear uno de los tres conos que habrá en la línea de triples previamente colocados antes del inicio del partido y, a continuación, atacar aro.
- Tras un balón muerto: el balón lo entregará el árbitro detrás del arco, en la parte superior.
- Tras rebote defensivo o robo: El jugador con balón deberá rodear uno de los tres conos que habrá en la línea de triples previamente colocados antes del inicio del partido y, a continuación, seguir el juego.
- En caso de lucha, el balón será para la defensa, poniéndose en juego tras realización de la puesta a disposición del balón por el árbitro.

2.4 CATEGORÍA FEMENINA.

Se hará una Categoría Femenina que englobará todos los niveles de participación (Competición, Adaptada y Habilidades Deportivas) en el caso de que haya equipos femeninos suficientes como para poder realizarse.

Las normas generales y los aspectos del juego tenidos en cuenta serán los correspondientes a la categoría en la que finalmente se dispute.

NORMAS GENERALES

3. NORMAS DE INSCRIPCIÓN Y DESARROLLO.

3.1. Los equipos deberán presentar el listado de inscritos y su numeración correspondiente en mesa 15 minutos antes del inicio del partido.

3.2. En caso de incomparecencia injustificada antes de la hora de inicio del partido, éste se dará por perdido. Aun siendo justificada se darán 10 minutos de cortesía, pasados estos 10 minutos el partido se dará por perdido al equipo no presentado. El tanteo será de 12 – 0, para el equipo presentado.

3.3. Los equipos deberán presentarse con un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 5 (6 en la Categoría de Habilidades Deportivas).

3.4. **FANDDI subvencionará un total de 6 jugadores y 2 técnicos/delegados por Club**. En el caso de inscribir participantes extras, deberán abonar tanto el coste de la inscripción al Campeonato como del alojamiento, si es usado.

3.5. En el caso de que un club disponga de más de 5 jugadores (6 en la Categoría de Habilidades Deportivas), deberá elegir en cada partido qué 5 deportistas (6 en la Categoría de Habilidades Deportivas) jugarán el encuentro, pudiendo cambiar estos entre los encuentros, pero nunca se superarán los 2 deportistas en el banquillo (3 en la Categoría de Habilidades Deportivas).

3.6. Cuando un jugador sea expulsado de un encuentro debido a una falta descalificante (agresión, insultos, etc.), éste podrá ser objeto de una sanción de un partido sin jugar.

3.7. En la competición oficial organizada por FANDDI lo equipos deberán disputar los encuentros con su equipación oficial numerada.

3.8. En caso de existir algún problema no contemplado en esta normativa se aplicará el Reglamento de la FIBA.

3.9. Es responsabilidad del Comité de Competición la resolución de cualquier reclamación durante el Campeonato. Este comité se formará durante la Reunión Técnica y podrá estar formado por:

a. Presidente FANDDI o una persona en la que haya delegado.

b. La Directora Técnica de Competición.

c. Un Representante de los árbitros del Campeonato.

d. Un representante de los clubes participantes para cada uno de los niveles.

4. NORMAS DE DESARROLLO DEL CAMPEONATO.

4.1. Es responsabilidad del Comité de Competición la resolución de cualquier reclamación durante el Campeonato. Este comité se formará durante la Reunión Técnica.

4.2. Las decisiones de los árbitros serán inapelables e incontestables por los clubes o cualquier jugador.

4.3. Los jugadores deberán de retirar cualquier piercing o pendiente que tengan. De no ser posible, deberán cubrirlos con esparadrapo para evitar accidentes.

4.4. Será prioritario usar lentillas o gafas deportivas homologadas para los partidos en caso necesario. De no ser posible, el jugador podrá jugar con sus gafas habituales bajo su responsabilidad, siempre y cuando haya enviado antes de la participación del campeonato el documento de **"Exención de responsabilidades uso de gafas no homologadas"** a FANDDI, que podrá encontrarse en la página web de la Federación, en el apartado de baloncesto.

4.5. En el caso de disponer de diferentes medidas de balón, en la competición se dará prioridad a las siguientes:

- Categorías Competición y Adaptada: Modelo talla 7.
- Categoría Habilidades Deportivas: Modelo talla 6.

5. CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN EN FASE DE GRUPOS.

En caso de que dos o más equipos estén empatados a puntos, para decidir quién está por delante en la clasificación se seguirán los siguientes criterios:

1. Número de victorias.
2. Se mirará el enfrentamiento directo entre los equipos empatados a puntos.
3. En el remoto caso de que el empate persista, se dará prioridad a los puntos a favor conseguidos por los equipos empatados.

Los partidos no podrán acabar en empate. Si una vez finalizado el tiempo reglamentario esto sucediera el partido se decidirá en la prórroga, ganando el encuentro el primer equipo que anote 2 puntos (Categoría Competición y Categorías Adaptada) o 1 punto (Categoría Habilidades Deportivas).

6. CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN EN FASE FINAL.

En el caso de los partidos de eliminatoria directa o final, tampoco podrán acabar en empate. Si una vez finalizado el tiempo reglamentario esto sucediera el partido se decidirá, tras 1 minuto de descanso, en la prórroga:

1. En Categoría Competición y en Categoría Adaptada ganará el primer equipo que anote 2 puntos.
2. En Categoría Habilidades Deportivas ganará el primer equipo que anote 1 punto.

7. SISTEMA DE ASCENSOS Y DESCENSOS.

7.1. En las tres divisiones, se darán condiciones de ascenso y descenso, ordenando de un año a otro los equipos participantes en las diferentes divisiones.

7.2. En aquellas divisiones con 7 o más equipos ascenderán los 2 primeros clasificados y descenderán los 2 últimos clasificados.

7.3. En aquellas divisiones con 5 o 6 equipos ascenderá el primer clasificado y descenderá el último clasificado

7.4. En aquellas divisiones con 4 equipos ascenderá el campeón y no descenderá ningún equipo.

7.5. Los equipos que participen podrán inscribirse en el nivel que crean más acorde, siendo la Federación la que decida la División en función del nivel

mostrado en los Campeonatos de Andalucía de Baloncesto FANDDI disputados con anterioridad.

7.6. La Organización se reserva el derecho a ordenar los equipos de forma que todas las ligas tengan un nivel deportivo similar.

8. TROFEO JUAN RENDÓN.

8.1. Habrá un total de 4 Trofeos Juan Rendón, uno para cada categoría (Competición, Adaptada, Habilidades Deportivas y Femenina).

8.2. La elección del mismo será realizada por los técnicos de los equipos participantes en dicha categoría, que deberán informar sobre su elección a la Directora Técnica de FANDDI, en el momento previo al comienzo de las finales de la competición.

8.3. Los técnicos deberán nominar a 3 jugadores/as con el siguiente sistema de votación y justificando el motivo de su elección:

- 3 puntos – Jugador/a A
- 2 puntos – Jugador/a B
- 1 punto – Jugador/a C

8.4. Los técnicos no podrán nominar a un jugador de su equipo, y en caso de empate, el Comité Técnico valorará las propuestas presentadas y elegirá a los deportistas que tendrán dicho reconocimiento.

8.5. El deportista o la deportista que haya recibido dicho premio el año inmediatamente anterior no tendrá derecho a repetir el reconocimiento.

8.6. Los criterios que se seguirán para otorgar el trofeo son los siguientes, sin tener en cuenta el orden:

- Rendimiento deportivo durante el campeonato.
- Comportamiento deportivo y actitudes de FAIR PLAY.
- Situaciones especiales de enfermedad, recuperación, de retorno o perseverancia en el entrenamiento.
- Deportista con una larga trayectoria en el deporte y en FANDDI.

(ESTE REGLAMENTO PODRÁ SUFRIR MODIFICACIONES PARA ADAPTARSE A LAS NECESIDADES DE LA COMPETICIÓN). En todos los casos y en todas las categorías las decisiones técnicas o de apreciación de los árbitros encargados de dirigir los encuentros serán inapelables.