

REGLAMENTOS ACTIVE GAMING

-Los equipos deberán estar en cancha como mínimo a la hora de comienzo de su partido, de lo contrario se considerará un no presentado, con la pérdida del partido.

-Antes de cada partido, los equipos calentarán simultáneamente en la misma cancha.

-Mediante moneda se decidirá el equipo que empieza atacando.

-Un encuentro estará dividido en dos partes. La primera será partido físico real 3x3. Al acabar, el marcador será llevado a la consola donde se seguirá el encuentro con partido en consola 2x2 (habrá equipos que empezarán disputando el partido real primero y después el de consola y viceversa, para el aprovechamiento de espacios y tiempo).

-El resultado final de un encuentro será el que haya al acabar los dos partidos.

BASKET 3X3 + NBA2K

BASKET 3X3

- Anotación

-Cada lanzamiento convertido dentro de la línea de 3 puntos contará 1 punto.

-Cada lanzamiento convertido desde fuera de la línea de tres puntos (6.75 m.) contará 2 puntos.

-Cada tiro libre convertido contará 1 punto.

- Tiempo de juego

El tiempo regular de juego será de 8 minutos a reloj corrido.

No hay tiempos muertos ni tiempo de descanso.

- HORARIOS.

Los equipos deberán estar en la cancha correspondiente en el horario fijado por la organización. En el caso de que un equipo, a la hora fijada, no se presente a la disputa de un partido o no hubiese 3 jugadores listos para jugar en la cancha, se considerará a ese equipo perdedor por 21 a 0. En el caso de que no presentase a un segundo partido quedaría automáticamente expulsado de la competición.

- Faltas Personales

-Las faltas personales que se produzcan en situación de lanzamiento dentro de la línea de 3 puntos se penalizarán con 1 tiro libre.

-Las faltas personales que se produzcan en situación de lanzamiento fuera de la línea de 3 puntos se penalizarán con 2 tiros libres.

-Las faltas personales que se produzcan y que en la misma acción el jugador que ha recibido la falta consiga canasta serán penalizadas con 1 tiro libre adicional.

-Las faltas personales que se produzcan cuando el equipo infractor se encuentra en situación de bonus se penalizarán con 2 tiros libres.

Un equipo se encuentra en situación de bonus al cometer su (5ª) séptima falta personal.

A partir de que un equipo cometa su 10ª falta personal (ésta incluida), las acciones serán penalizadas con 2 tiros libres y posesión.

Las faltas personales donde no haya acción de tiro ni penalización por bonus se pondrán en juego en la media cancha fuera de la línea de 3 puntos.

Todas las faltas técnicas resultarán siempre en 1 tiro libre y posesión del balón; mientras que faltas antideportivas resultarán en 2 tiros libres y posesión del balón. El partido deberá continuar con un intercambio de balón en la parte superior del arco luego de una falta técnica o antideportiva.

- Posesión

El equipo atacante dispondrá de (12) doce segundos para lanzar a canasta antes de recaer en una violación. Esta cuenta se iniciará en el momento en el que el jugador atacante tenga el balón en sus manos en disposición de poderlo jugar.

- Jugar el balón –

-Después de cada canasta de campo o tiro libre convertido: Un jugador del equipo no anotador reanudará el juego botando hacia fuera de la línea de 3 puntos o pasando el balón a un compañero que se encuentre también fuera de la línea de 3 puntos. En el caso de hacerlo a un compañero que esté dentro de dicha línea, este debe hacer llegar el balón fuera de la línea de 3 puntos, botando o pasando. No se le permite al equipo defensor jugar el balón dentro del “área del semicírculo de no-carga” directamente debajo de la canasta.

-Después de un robo de balón, pérdida, rebote, ...: Si esto ocurre dentro del área de dos puntos, el equipo defensivo debe llevar la pelota (pasando o driblando) a un lugar detrás de la línea de tres puntos. Una vez la pelota se encuentre detrás de la línea de tres puntos cualquier jugador del equipo ofensivo puede intentar anotar. Se considera que el balón está fuera cuando el jugador que mantiene esa posesión tiene ambos pies fuera de la línea de 3 puntos. Si el equipo ofensivo obtiene el rebote, puede continuar intentando anotar sin tener que retornar la pelota fuera de la línea de tres puntos. 5

-Tras infracción: Todos los saques después de faltas (sin tiros libres), violaciones, infracciones y en los saques al comienzo del partido y periodo extra se realizarán fuera de las líneas demarcatorias a nivel con el tope de la línea de tres puntos más cercana a donde ocurrió la violación. El árbitro entregará la pelota al jugador fuera de las líneas. Y este deberá realiza un pase a un compañero en cualquier lugar en la cancha. Sin embargo, si ese lugar no está detrás de la línea de tres puntos, el receptor deberá driblar/pasar la pelota a un lugar en la cancha detrás de la línea de tres puntos.

-Salto entre 2: Si se produce una situación de salto entre 2 el balón le corresponderá al equipo que defendía en ese momento.

- Sustituciones

Cada equipo podrá hacer sustituciones cuando esté en posesión del balón.

*Nota. Todos los aspectos no tratados en el presente reglamento se regirán siguiendo el reglamento de la Federación Española de Baloncesto para la modalidad de 3x3.

NBA2K23 2X2:

La modalidad del videojuego en el NBA2K23 será: MODO BLACKTOP 3VS3 con un tiempo de 8 MINUTOS DE JUEGO Puede haber cambio de jugador cuando se tiene posesión del balón.

FUTSTREET+ FC24

FUTSTREET

REGLA I.TERRENO DE JUEGO. Tendrá unas dimensiones de 12x 8 aprox , con 2 porterías de tamaño reducido.

REGLA II.NÚMERO DE JUGADORES. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por 3 jugadores, no existe la figura del portero no pudiendo tocar la pelota con la mano ningún jugador.

Cada equipo estará formado por un mínimo de 3 y un máximo de 5 componentes. Los cambios se podrán efectuar en cualquier momento del partido siempre que el jugador a quien sustituya haya abandonado el terreno de juego. Los jugadores sustituidos pueden volver a participar en el juego.

Al comienzo del partido debe de haber 3 jugadores en el campo, sino, será considerado como no presentado, con la pérdida del partido por 3-0

REGLA III.DURACIÓN. Los partidos tendrán una duración de 8 minutos. No existirán los tiempos muertos. No habrá paradas.

REGLA IV.SAQUE DE CENTRO. Se realizará para dar inicio al partido, una vez realizado el sorteo, y después de conseguir cada gol, para reanudar el juego.

REGLA V.SAQUE DE BANDA y DE ESQUINA. Si la pelota sale del recinto por uno de los laterales, se pondrá en juego mediante un saque de banda.

REGLA VI.DEFENSA. Se podrá defender en todo el campo y la defensa será libre.

REGLA VII.SAQUE DE META. Cuando la pelota salga del terreno de juego por los fondos se realizará un saque de meta. Se realizará con los pies.

REGLA VIII.EL PENALTI. El punto de penalti se situará en LA LINEA DE DEFENSA opuesto a la portería. Los jugadores deberán estar en el interior del campo de juego, detrás del jugador que va a lanzar el penalti. Se castigará con penalti cuando el balón se toque con la mano o cuando, con una falta, se evite una clara jugada de gol.

PENALTI INDIRECTO: Cuando un equipo cometa la 6 falta, todas las faltas serán consideradas penalti indirecto, sin defensa. El balón se colocará en el centro del campo. Un jugador lo pasará hacia su campo y otro segundo jugador chutará a gol habiendo balón en juego en el caso de que no sea gol.

REGLA IX. TIROS LIBRES. Todos los tiros libres son directos.

REGLA X. NORMATIVA. Las demás normas de juego serán las aplicadas en el Reglamento de Fútbol Sala.

FC24 2X2

La modalidad del video juego en el FC24 será: Modalidad Volta 5x5. 4 min /parte. Puede haber cambio de jugador cuando se tiene posesión del balón.

ANEXO 1

CONTROLADOR. Habrá un controlador/a por parte de la organización, por cada partido, que en caso de conflicto, tenga la última palabra y actúe de mediador/a, el será el encargado de controlar la duración del partido y hacer que se cumplan las normas.

ENLACE. Habrá un enlace por parte de la organización, que se encargará de avisar a los equipos y llevar los resultados a la mesa de control. Eso no exime a los equipos si no están a su hora en el campo en disposición de jugar.

SECRETARIA TÉCNICA. La organización controlará la competición y actuará como comité de competición, decidiendo las sanciones ante conductas antirreglamentarias y antideportivas, existiendo la posibilidad de recurso oral por parte del capitán del equipo afectado.

SANCIONES: Si algún participante, tuviera una actitud antideportiva será expulsado del partido y no podrá participar en el siguiente.

Un equipo / jugador podrá ser descalificado por cualquier motivo que pueda ser considerado como conducta antideportiva

CUALQUIER ASPECTO QUE NO RECOJAN LAS PRESENTES BASES SE RESOLVERÁ A CRITERIO DEL COMITÉ

ANEXO2

Criterios de desempate: (en proceso)