

## **NORMAS DE VOLEIBOL 3X3**

1. El campo de Juego será de 6 X 12.
2. La altura de la red será la federada de categoría senior. Todos los encuentros de cualquier fase se jugarán al primero que llegue a 9 puntos con muerte súbita, o con un máximo de 10 minutos de juego.
3. Los equipos participantes estarán compuestos por un máximo de 4 jugadores/as y 1 responsable.
4. Cada equipo deberá presentar en cada encuentro un mínimo de 4 jugadores.
5. Siempre habrá 3 jugadores en cancha. El nivel de exigencia técnica será permisivo.
6. Ningún jugador podrá realizar más de tres saques consecutivos.
7. Los jugadores que son sustituidos mantendrán el orden para volver a al campo.
8. No se permitirá la retención del balón ni el acompañamiento que signifique una ventaja.
9. El árbitro favorecerá la continuidad del juego, siempre que no implique una ventaja.
10. Ningún jugador/a podrá participar en más de un equipo de la misma categoría.
11. Si pasado 3 minutos desde el comienzo del partido, uno de los equipos no está en el campo de juego, se le dará el partido por perdido por el resultado de 5-0. A las dos incomparecencias, serán eliminados de la competición.

12. Si la organización observa un comportamiento antideportivo en uno/a o varios/as jugadores/as de un equipo, o bien en los/as acompañantes de este mismo equipo, influyendo en el lógico transcurrir del juego, podrán ser eliminados de la competición.
13. La organización se reserva el derecho a modificar o ampliar algunas normas, previa comunicación a los equipos
14. La organización se reserva el derecho de descalificar a cualquier equipo que utilice jugadores/as que no estén inscritos/as o que hayan falseado información.

### Bases/Reglamento

1. Se juega en una sola pista.
2. Los equipos estarán compuestos por un máximo de 4 jugadores/as y un mínimo de 3
3. Cada equipo nombrará un capitán/a, que será el/la representante/a único/a.
4. Los partidos tendrán una duración de una parte de 8 minutos (dependiendo del número de inscripciones, la organización se reserva el derecho de ampliar o reducir el tiempo de juego).
5. En caso de que el partido finalice en empate, los/as tres jugadores/as que en ese momento estén jugando por cada equipo, tendrán que lanzar un tiro libre cada uno/a, y ganará el encuentro el equipo que más tiros libres enceste. Si una vez hecho esto, persiste el empate, se procederá al sistema de muerte súbita, lanzando cada vez un/a jugador/a y no repitiendo el mismo.
6. Cada canasta vale un punto, excepto aquellas conseguidas desde más allá de la línea de triples, que valdrán 2
7. La primera posesión del balón se decide mediante tiros libres.
8. Después de cada cambio de posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir más allá de la línea de triple antes de poder marcar. Si anotasen sin salirse de la línea, la canasta será sumada al marcador del equipo contrario.
9. Después de cada canasta el balón cambia de posesión y se inicia el juego desde detrás de la línea de tres puntos con un pase obligatorio.
10. Cuando el balón salga, deberá ponerse en juego desde la línea de banda.
11. Las luchas suponen siempre la posesión del balón para el equipo que ataca.
12. Las faltas se sacarán siempre desde la banda; a partir de la quinta falta de equipo, todas las faltas se sancionarán con un tiro libre y en caso de convertirlo, la posesión cambiará al equipo contrario; en caso de fallarlo, la posesión de balón continúa siendo para el equipo que ha lanzado el tiro Los/as jugadores/as serán eliminados/as al cometer su quinta falta personal. El juego puede continuar hasta que uno de los equipos se quede con un/a solo/a jugador/a.
13. Los/as jugadores/as serán los/as responsables de arbitrarse, aunque habrá un dinamizador en caso de cualquier disputa.
14. Ningún jugador/a podrá participar en más de un equipo de la misma categoría.
15. El monitor/a será la encargada de apuntar el tanteo en las actas de partido 3x3.
16. Si pasado 3 minutos desde el comienzo del partido, uno de los equipos no está en el campo de juego, se le dará el partido por perdido por el resultado de 5-0. A las dos incomparecencias, serán eliminados de la competición.
17. Si la organización observa un comportamiento antideportivo en uno/a o varios/as jugadores/as de un equipo, o bien en los/as acompañantes de este mismo equipo, influyendo en el lógico transcurrir del juego, podrán ser eliminados de la competición.
18. La organización se reserva el derecho a modificar o ampliar algunas normas, previa comunicación a los equipos
19. La organización se reserva el derecho de descalificar a cualquier equipo que utilice jugadores/as que no estén inscritos/as o que hayan falseado información.

# NORMAS DE FÚTBOL SALA

## 3X3

1. Se juega en la cancha de baloncesto.
2. Los equipos estarán compuestos por un mínimo de 3 y un máximo de 4 jugadores/as.
3. Cada equipo nombrará un/a capitán/a, que será el/la representante/a único/a.
4. Los partidos tendrán una duración de una parte de 10 minutos a tiempo corrido.
5. El equipo que marque más goles al final del partido será el ganador de este.
6. En caso de que el partido finalice en empate, en eliminatorias directas, los/as tres jugadores/as que en ese momento estén jugando por cada equipo, tendrán que lanzar un penalti cada uno/a. Si persiste el empate, se procederá al sistema de muerte súbita, lanzando cada vez un/a jugador/a y no repitiendo el mismo hasta
7. La primera posesión del balón será sorteada.
8. Los saques de bandas y esquina serán con los pies.
9. Para que un gol tenga validez, el tiro/rebote tiene que ser dentro de una zona delimitada (área de 6,75). Las líneas que delimitan una zona son parte de las mismas.
10. Las faltas serán todas indirectas; a partir de la quinta falta de equipo, todas las faltas se sancionarán con un penalti.
11. Será expulsado/a temporalmente del terreno de juego, por 2 min o gol en contra, no pudiendo ser reemplazado, el jugador/a que:
  - o Infrinja persistentemente las reglas de juego
  - o Desapruebe con gestos y palabras las decisiones
  - o Intencionadamente juegue el balón con las manos, evitando una ocasión de
  - o Cualquier acción antideportiva grave que interprete el árbitro/a.
12. Será expulsado/a con carácter definitivo, pudiendo ser reemplazado/a cuando proceda, el jugador/a que:
  - o Reincida en cualquiera de los motivos anteriores, provocando otra expulsión.
  - o Se emplee de forma violenta, brutal u ofensiva con cualquier persona
  - o Pronunciar palabras, gestos, acciones, actitudes que resulten ser intolerantes, racistas o xenófobas.
13. El juego puede continuar hasta que uno de los equipos se quede con un/a solo/a jugador/a.
14. Ningún jugador/a podrá participar en más de un equipo.
15. Si pasado 5 min desde el comienzo del partido, uno de los equipos no está en el campo de juego, se le dará el partido por perdido por el resultado de 5-0. A las dos incomparecencias, serán eliminados de la competición.
16. Si la organización observa un comportamiento antideportivo en uno/a o varios/as jugadores/as de un equipo, o bien en los/as acompañantes de este mismo equipo, influyendo en el lógico transcurrir del juego, se podrá dar el partido por perdido y hasta ser eliminados de la competición según la gravedad la
17. La organización se reserva el derecho a modificar o ampliar algunas normas, previa comunicación a los equipos
18. La organización se reserva el derecho de descalificar a cualquier equipo que utilice jugadores/as que no estén inscritos/as o que hayan falseado información.

## NORMATIVA PADEL SUPERTIEBREAK

### ¿Qué es el SÚPER TIE BREAK?

La **pareja que obtenga 10 puntos ganará el “súper” tie-break** y el partido, siempre que lo haga con un margen mínimo de 2 puntos.

En ocasiones, la organización de un torneo puede decidir que:

Este Súper Tie Break se diferencia del “Tie Break Normal”, en que NO se jugará al mejor de 7 puntos (siempre con diferencia de 2) como mencionamos en párrafos anteriores.

1. Los/as jugadores/as serán los/as responsables de arbitrarse, aunque habrá un dinamizador en caso de cualquier disputa.
2. Ningún jugador/a podrá participar en más de un equipo de la misma categoría.
3. El monitor/a será la encargada de apuntar el tanteo en las actas de partido .
4. Si pasado 3 minutos desde el comienzo del partido, uno de los equipos no está en el campo de juego, se le dará el partido por perdido. A las dos incomparecencias, serán eliminados de la competición.
5. Si la organización observa un comportamiento antideportivo en uno/a o varios/as jugadores/as de un equipo, o bien en los/as acompañantes de este mismo equipo, influyendo en el lógico transcurrir del juego, podrán ser eliminados de la competición.
6. La organización se reserva el derecho a modificar o ampliar algunas normas, previa comunicación a los equipos