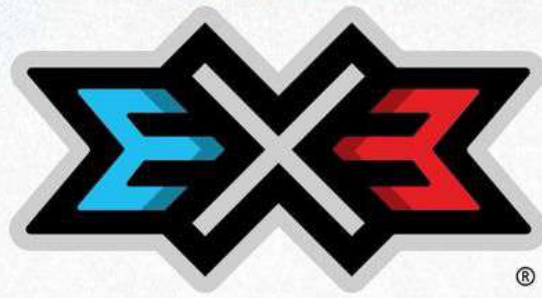


CIRCUITO



CaixaBank

JUEGUES O
NO JUEGUES



LA FIESTA DEL BASKET

TE ESPERA

CANCHA
PARA TODXS

Iglesia Nueva del Arrabal
Paseo del Progreso S/N - Salamanca

SALAMANCA 23.05.2026

Vive el mejor baloncesto 3x3 con los mejores juegos, retos, regalos exclusivos y muchas sorpresas para todos los públicos

Apúntate en 3x3.feb.es hasta el 20 de mayo
y no te vayas sin encestar tu triple solidario

ORGANIZA



PATROCINADOR PRINCIPAL



INSTITUCIONES COLABORADORAS



ORGANIZA



PATROCINADOR PRINCIPAL



INSTITUCIONES COLABORADORAS



CIRCUITO 3X3 CAIXABANK

Fecha: sábado 23 de mayo de 2026

Sede: Salamanca

Lugar: Iglesia Nueva del Arrabal. P.º del Progreso, 1.

Horario: 10:00 a 20:00h

Competición:

- Equipos formados por 4 jugadores/as (3 en pista + 1 suplente).
- Juego en una canasta.
- Partidos de 10 minutos de duración o hasta que un equipo alcance la puntuación máxima reglamentaria (21 puntos).
- Enfoque lúdico y participativo, priorizando la convivencia sobre la competición.

Categorías/edades:

- **BENJAMÍN U10.** Mixto. Nacidos/as en 2016-2017.
- **ALEVÍN U12.** Masculino y femenino. Nacidos/as en 2014-2015.
- **INFANTIL U14.** Masculino y femenino. Nacidos/as en 2012-2013.
- **CADETE U16.** Masculino y femenino. Nacidos/as en 2010-2011.
- **JUNIOR U18.** Masculino y femenino. Nacidos/as en 2008-2009.
- **ABSOLUTA.** Masculino y femenino. Nacidos/as en 2007 y posteriores.

Notas:

- Se aceptarán equipos mixtos, pero jugarán siempre en categoría masculina.
- Los jugadores de la categoría inmediatamente inferior pueden inscribirse en equipos de categoría inmediatamente superior, y siempre y cuando jueguen en un solo equipo.

Límite de equipos:

Número máximo de equipos participantes por categoría y género será de ocho (8), por orden riguroso de inscripción. La organización podrá ampliar el número de plazas en alguna categoría por motivos organizativos, hasta un total de equipos con el que sea posible desarrollar una competición que se pueda adaptar a las condiciones y espacio de la sede.

Se establecerá una lista de espera.

Inscripciones:

Las inscripciones se realizarán de forma online a través de la plataforma: <https://torneos.fbcyl.es/>

Plazo de inscripción: del 15 de abril (10:00h) al 20 de mayo (23:59h)

Inscripciones gratuitas.

ORGANIZA



PATROCINADOR PRINCIPAL



INSTITUCIONES COLABORADORAS



Instrucciones para realizar la inscripción:

ANTES DE ABRIRSE EL PLAZO DE INSCRIPCIÓN:

1º REGISTRO: la persona que vaya a figurar como representante del equipo deberá registrarse en la plataforma <https://torneos.fbcyl.es/>

2º CREA UN EQUIPO: Configura tu equipo o equipos en cualquier momento y AÑADE A LOS/AS JUGADORES/AS (mínimo 3 y máximo 4) con el correo electrónico del padre/madre/tutor. Cuando estén confirmados ya estarás listo para añadir a tu equipo al evento en cuanto se abra el plazo.

CONFIRMACIÓN DE LOS JUGADORES/AS: El padre/madre/tutor del jugador/a recibirá una invitación a su correo electrónico para formar parte del equipo y, si están de acuerdo, autorizarán automáticamente el proceso de inscripción. **IMPORTANTE:** Deberá usarse un correo electrónico para cada participante, nunca el mismo para todos. Los/as jugadores/as podrán añadir y modificar sus datos antes de aceptar, excepto el correo electrónico. Una vez aceptado no se podrán modificar los datos.

INSCRIPCIÓN DE UN EQUIPO AL TORNEO: Cuando tengas todo preparado y las inscripciones estén abiertas añade tu equipo al Torneo en la categoría correspondiente, para ello deberá estar creado el equipo y aceptados los jugadores/as (mínimo 3, máximo 4).

Importante:

- La edad del jugador/a más mayor marcará la categoría del equipo al hacer la inscripción. Ni un jugador podrá participar en más de un equipo ni un equipo podrá participar en diferentes categorías.
- Los nombres de los equipos serán autorizados por la organización y no deben crear controversia y mantener normas de buena educación. Los nombres de los equipos no podrán tener más de 15 caracteres, incluido los espacios en blanco.

Sistema de competición:

En función de los equipos inscritos por categoría y género se establecerán grupos de entre 3 y 6 equipos. Se establecen dos fases de competición:

- Fase de grupos: con el formato de todos contra todos a una vuelta.
- Eliminatorias: partido único (no habrá partido por el 3º y 4º puesto)
- Cada equipo disputará un mínimo de 3 partidos durante la jornada.

El calendario con horarios y pistas, así como los resultados y clasificaciones durante el torneo, podrán verse en <https://3x3.fbcyl.es/>

Colores de juego:

Los jugadores deberán llevar DOS (2) camisetas, una clara y otra oscura. El equipo que figure en como LOCAL siempre vestirá de color CLARO, y el equipo que figure como VISITANTE, de OSCURO.

Arbitrajes:

La competición será dirigida por árbitros FBCyL.

ORGANIZA



PATROCINADOR PRINCIPAL



INSTITUCIONES COLABORADORAS



Reglas de juego:

Se aplicarán las reglas oficiales FIBA 3x3 que se pueden consultar en el siguiente enlace: [REGLAMENTO OFICIAL FIBA 3X3](#)

ANEXO 1. Criterios de clasificación.

Los criterios de clasificación son diferentes para la clasificación de grupos y la clasificación general:

PARA LA CLASIFICACIÓN DE GRUPOS:

Desempate entre 2 equipos: enfrentamiento directo entre ambos equipos.

Desempate entre 3, 4 o más equipos:

1º - partidos jugados entre ellos

2º - total de tantos anotados (a favor) en todos los partidos del grupo (sin contar NO PRESENTADOS)

3º - total de tantos recibidos (en contra) en todos los partidos del grupo (sin contar NO PRESENTADOS)

PARA LA CLASIFICACIÓN FINAL:

Con dos equipos de misma situación (perdedores de eliminatorias):

1º - porcentaje de V-D

2º - media de TANTOS ANOTADOS.

3º - media de TANTOS RECIBIDOS.

ORGANIZA



PATROCINADOR PRINCIPAL



INSTITUCIONES COLABORADORAS



ANEXO 2. Reclamaciones y régimen disciplinario.

RECLAMACIONES:

Las reclamaciones que afecten al partido podrán realizarse durante el mismo al árbitro y al anotador, parando el partido, y únicamente si se ha detectado algún error en el marcador, nunca por otro tipo de decisiones.

Una vez finalizado el partido no se aceptarán reclamaciones que afecten al resultado. Tampoco se aceptarán vídeos de los partidos.

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

Los equipos participantes en esta competición se someten al régimen disciplinario deportivo previsto en los Estatutos y Reglamentos de la Federación de Baloncesto de Castilla y León.

Se establecen las siguientes particularidades:

EQUIPO DESCALIFICADO POR COMPORTAMIENTO ANTIDEPORTIVO:

Cualquier comportamiento antideportivo por parte de participantes o acompañantes de los mismos será sancionado con la expulsión equipo correspondiente de la competición.

EQUIPO NO PRESENTADO A UN PARTIDO: La no presentación de un equipo a un partido será sancionada con el partido perdido para dicho equipo por NO PRESENTADO (sin puntos a favor ni en contra). Si un equipo no se presentase a dos partidos, dicho equipo será descalificado de la competición, invalidándose todos sus resultados.

ALINEACIÓN INDEBIDA DURANTE UN PARTIDO:

Se considera alineación indebida:

- 1- que uno o varios jugadores del equipo no estén dentro del rango de edad de la categoría en la que se han inscrito.
- 2- que uno o varios jugadores del equipo no estén inscritos en dicho equipo.

Se sancionará con la pérdida de todos los partidos del equipo infractor.

Resumen reglamento FIBA 3x3

Cancha y balón	15m (ancho) x 11m (largo). El balón oficial 3x3 se usará en todas las categorías.
Plantilla del equipo	4 jugadores (3 + 1 sustituto). El partido debe comenzar con 3 jugadores.
Árbitros y anotadores	Cada partido será dirigido por 1 o 2 árbitros, dependiendo de la categoría, y un (1) oficial de mesa. En las categorías en las que se aplique la regla de 12" habrá dos (2) oficiales de mesa.
Tiempos muertos	1 por equipo. Siempre con balón muerto y balón parado. Nunca después de canasta.
Primera posesión	Lanzamiento de moneda. Nota: El equipo que gana el lanzamiento de moneda decide si toma el balón para comenzar o lo deja para tener la primera posesión en una posible prórroga.
Anotación	1 punto y 2 puntos (si se anota desde detrás del arco)
Duración del partido y límite de anotación	1 x 10 minutos (a reloj parado). Límite de anotación: 21 puntos (aplicable solo para el tiempo regular, no periodo extra).
Prórroga	El primer equipo que anota dos (2) puntos gana el partido.
Reloj de lanzamiento	12 segundos. Nota: si no hay disponible un dispositivo de reloj de lanzamiento queda a criterio del árbitro, que avisará a los equipos y realizará una cuenta atrás de 5 segundos para lanzar a canasta. La cuenta se inicia en el momento en el que un jugador tenga el balón en sus manos en disposición de poderlo jugar.
Tiro(s) libre(s) después de una falta de tiro	1 tiro libre. 2 tiros libres, si la falta se comete detrás del arco.
Límite de faltas de equipo	6 faltas de equipo. En estas 6 primeras faltas, si es falta de tiro sí hay tiro libre adicional.
Penalización para las faltas de equipo 7ª, 8ª y 9ª	2 tiros libres. En todos los casos. No existe el concepto de tiro libre adicional durante una falta en acción de tiro y canasta convertida, es decir, siempre se aplicarán 2 tiros en estas faltas.
Penalización para las faltas de equipo 10ª y posterior	2 tiros libres y posesión de balón. En todos los casos. No existe el concepto de tiro libre adicional durante una falta en acción de tiro y canasta convertida, es decir, se aplicarán siempre a partir de la 10ª dos tiros y Check Ball.
Penalización por falta técnica	1 tiro libre, sin cambio de posesión.
Penalización por falta antideportiva	2 tiros libres la primera de cada jugador (la segunda de cada jugador serán dos tiros libres) y posesión de balón como la 10ª falta de equipo o posterior. Considerada como 2 faltas para la cuenta de faltas de equipo.
Penalización por falta descalificante	2 tiros libres y posesión de balón. Considerada como 2 faltas para la cuenta de faltas de equipo.
Posesión después de una canasta convertida	Balón para la defensa. Justo debajo del aro. El balón será botado hasta o pasado a un jugador detrás del arco. No se le permite al equipo defensor jugar el balón dentro del área del semicírculo de no carga debajo del aro.
Posesión después de balón muerto	Intercambio de balón (Check Ball) detrás del arco (en la parte superior). Con un metro de distancia
Posesión después de rebote defensivo o robo	El balón será botado hasta o pasado a un jugador detrás del arco.
Posesión después de una situación de salto	Posesión para la defensa.
Sustituciones	En situaciones con balón muerto, antes del Check Ball, de un tiro libre o durante los tiros libres. El sustituto podrá entrar en el partido después de que su compañero salga del terreno de juego y de establecer un contacto físico con él detrás de la línea de fondo opuesta a la canasta. Las sustituciones no requieren ninguna acción de los árbitros u oficiales de mesa.

NOTAS:

*Se considera que un jugador está "detrás del arco" si ninguno de sus pies está dentro o pisa el arco.

**Las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA se aplican para todas las situaciones de juego no mencionadas específicamente arriba.

***Remitirse a la versión en texto de las Reglas de Juego 3x3 para las clasificaciones, incomparecencia, inferioridad, protestas y descalificación.