



**XTREME
LEAGUE**
by CESUR

REGLAMENTO OFICIAL

1. CATEGORIAS

Se planifica la I edición de la Xtreme League by Cesur, con 5 categorías en las que inscribirse:

- Benjamín (nacidos/as en 2013 y 2014)
- Alevín (nacidos/as en 2011 y 2012)
- Infantil (nacidos/as en 2009 y 2010)
- Cadete (nacidos/as en 2007 y 2008)
- Junior/Senior (nacidos/as en 2006 y mayores)

2. EQUIPOS Y COMPOSICION

Los equipos podrán ser mixtos, de libre configuración y deberán disponer de un mínimo de 4 participantes y un máximo de 6.

Una vez se finalice la inscripción del equipo, no se podrán hacer cambios en los equipos hasta que finalice la presente edición salvo causas de fuerza mayor justificadas (como por ejemplo una lesión).

Para futuras ediciones si se pueden hacer cambios en los equipos e incorporar o dar de baja jugadores.

Todos los equipos deberán estar representados y dirigidos por un Manager, que se encargará de dirigir al grupo en las competiciones y será el representante de cara a la organización de la Xtreme League. El manager deberá ser un adulto mayor de edad.

Para la categoría Junior/Senior, se permite que un jugador del equipo ejerza de Manager, actuando por lo tanto como representante del equipo de cara a la organización.

3. SEDES

Las sedes e instalaciones, de la I edición de la Xtreme League by Cesur, en las que se disputarán los cuatro circuitos de las ranked son

- CEIP Julian Marias con 6 pistas de 3c3
- IES Alfredo Kraus con 6 pistas de 3c3.

4. FASES DE LA COMPETICIÓN

4.1. Fase Inicial: *Ranked*

La fase regular de la Xtreme League estará formada por cuatro (4) circuitos. Las jornadas se disputarán en un mismo día (generalmente, los domingos) y en horario de mañana.

Las fechas de las ranked son:

- Circuito 1: 23 de Abril

- Circuito 2: 7 de Mayo
- Circuito 3: 21 Mayo
- Circuito 4: 4 de Junio

4.2. Fase Final: SuperXtreme

La fase final o SuperXtreme, se disputará el 25 de Junio en una ubicación sorpresa por determinar.

El evento final de la I edición de la Xtreme League by Cesur será casteado y retransmitido por streaming.

Los equipos podrán libremente inscribirse y participar en uno o varios circuitos. Cuantos más circuitos se jueguen, más posibilidades y más puntuación tendrás al terminar las fase de las ranked.

5. SISTEMA DE COMPETICION

Para las categorías con 8 equipos inscritos, cada circuito tendrá una duración estimada de una hora y media y cada equipo tendrá garantizado disputar un mínimo de 5 partidos.

Para las categorías con 12 equipos inscritos, cada circuito tendrá una duración estimada de dos (2) horas y cada equipo tendrá garantizado disputar un mínimo de 5 partidos.

En el sistema de competición de 8 equipos por categoría, se establecerán dos grupos de 4 equipos. Durante el desarrollo del circuito los equipos de cada grupo jugarán entre si y disputando 3 partidos en la fase de grupos.

El orden de los partidos y equipos, se llevará a cabo por sorteo previo a la celebración del circuito y se publicarán los horarios y enfrentamientos concretos en la web oficial.

Al finalizar la fase de grupos, se llevarán a cabo las siguientes ranked:

- Ranked 1: 1º del grupo A vs 2º del grupo B
- Ranked 2: 2º del grupo A vs 1º del grupo B
- Ranked 3: 3º del grupo A vs 4º del grupo B
- Ranked 4: 4º del grupo A vs 3º del grupo B

Una vez superada la fase eliminatoria, todos los equipos habrán disputado 4 partidos y se procederá a disputar la fase final del circuito, en la que se enfrentarán los ganadores y perdedores de las ranked anteriores.:

- Ganador de la Ranked 1 vs Ganador de la Ranked 2
- Perdedor de la Ranked 1 vs Perdedor de la Ranked 2
- Ganador de la Ranked 3 vs Ganador de la Ranked 4
- Perdedor de la Ranked 3 vs Perdedor de la Ranked 4

En el sistema de competición de 12 equipos por categoría, se establecerán dos grupos de 6 equipos. Durante el desarrollo del circuito los equipos de cada grupo jugarán entre si y disputando 5 partidos en la fase de grupos.

Al finalizar la fase de grupos, se llevarán a cabo un único cruce adicional, dando la posibilidad solo a los equipos ganadores de cada grupo de poder competir un partido más y acumular más puntos:

- Ranked 1: 1º del grupo A vs 1º del grupo B

Al finalizar cada circuito y en cada sede, se llevará a cabo una competición de tiro Xtreme Ball en la que competirán los manager de los equipos. El manager que gane la XtremeBall all logrará puntos para su equipo.

La fase final: Super Xtreme, se llevará a cabo con un sistema básico de competición en la que los 4 mejores equipos clasificados, disputaran una semifinal, tercer y cuarto puesto y la final, disputando un total de dos partidos cada equipo.

6. PUNTUACIONES Y SISTEMAS DE CLASIFICACION

La puntuación de cada circuito será acumulativa, de forma que los equipos que más circuitos completen acumularan más puntos en el ranking.

- Cada partido ganado: 3 puntos
- Cada partido perdido: 1 punto
- Cada Xtreme Ball ganada: 2 puntos

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de puntos acumulados en cada circuito incluyendo los puntos logrados por ganar el Xtreme Ball.

Aquellos cuatro (4) equipos que más puntos consigan acumular al terminar la fase inicial o ranked, conseguirán pase directo a la fase final y disputar la SuperXtreme.

La organización de la Xtreme League se reserva el derecho de ampliar y crear nuevas sedes en función de la disponibilidad y de modificar los formatos de competición en función del número de inscritos para garantizar que se satisfagan siempre los 4 o 5 partidos garantizados en cada circuito.

Xtreme League se reserva, a su entera discreción, la potestad de modificar las fechas correspondientes a los circuitos, previo aviso en un plazo de razonable a los equipos.

En la Xtreme League los partidos nunca pueden acabar con empate, pero si se puede dar un empate a puntos entre varios equipos. Si al terminar las ranked existe un empate a puntos entre dos equipos, se decidirá las posiciones finales de conformidad con los siguientes criterios que se representan de forma ordenada:

- 1º. Se tendrá en cuenta el o los partidos celebrados entre ellos.
- 2º. Se tendrá en cuenta la diferencia de puntos a favor y en contra en computo general de la fase inicial.
- 3º El que hubiera conseguido el mayor número de puntos a favor.
- 4º En el caso en que siguiera existiendo un empate, se resolverá por sorteo.

Xtreme League se reserva, a su entera discreción, la potestad de modificar las fechas correspondientes a la Fase Final, previo aviso en un plazo razonable a los Equipos.

7. REGLAMENTO Y NORMAS DEL JUEGO

La Xtreme League es una competición de baloncesto de 3c3 en la que se aplican todas las normas básicas del baloncesto y esta basada en las normas FIBA del 3c3.

Solo se han introducido algunas variaciones y modificaciones para hacer la competición mas fluida, divertida y emocionante.

XTREME RULES - Resumen

- 🏆 **# 01 – Cancha:** La superficie de juego 3x3 regular es 15m (ancho) x 11m (largo)
- 🏆 **# 02 – Balón de juego:** Talla 5 para minibasket y talla 6 tanto para infantiles, cadetes y juveniles/senior.
- 🏆 **# 03 – Equipos y jugadores:** Cada equipo estará compuesto por un mínimo de 4 jugadores y un máximo de 6 (3 jugadores en la cancha y el resto como sustitutos)
- 🏆 **# 04 – Manager:** Cada equipo deberá designar un manager o entrenador, mayor de edad, que hará de responsable del equipo durante la competición.
- 🏆 **# 05 – Nombre del equipo:** es de libre elección por parte del equipo pero la organización se reserva el derecho de admitirlo o no y solicitar una modificación del mismo.
- 🏆 **# 06 – Equipaciones de juego:** La organización entregará camisetas reversibles a los participantes y su uso será obligatorio durante las competiciones. El equipo que figura como LOCAL vestirá la equipación de color CLARO y el equipo que figura como visitante vestirá la equipación de color OSCURO. En la I edición de la Xtreme League by Cesur será opcional utilizar las camisetas oficiales y en su defecto los equipos pueden optar por llevar una camiseta oscura y otra clara, que sean lo mas parecidas posible.
- 🏆 **# 07 – Dorsales:** Los dorsales irán desde el 0 al 999 y los elegirá el manager o entrenador del equipo.
- 🏆 **# 08 – Árbitros y anotadores:** Cada partido será dirigido por un árbitro y un anotador, encargados de velar por el cumplimiento de las normas de juego y llevar el marcador.
- 🏆 **# 09 – Tiempo de juego:** 1 x 10 minutos a reloj parado o hasta que un equipo alcance la puntuación de 21 puntos con diferencia de dos.
- 🏆 **# 10 – Desempates:** en caso de empate, el ganador de cada partido se determina mediante una ronda de tiros libres (mínimo 3 y después al fallo)

- 🏆 **# 11 – Inicio del partido:** Calentamiento simultaneo de ambos equipos. Para el saque inicial, cada equipo elige un corredor, el árbitro lanzara el balón hacia arriba en el tiro libre y los corredores de ambos equipos competirán por cogerlo saliendo desde las esquinas del medio del campo. El que consiga el balón tendrá la posesión inicial.
- 🏆 **# 12 – Puntuación:** 1 punto dentro del arco de 6,75m o 1 punto cada tiro libre y 2 puntos los triples (fuera del arco de 6,75m)
- 🏆 **# 13 – CESUR Ball:** el Manager de cada equipo podrá solicitar durante 30seg, en el momento que quieran el CESUR Ball. Mientras esté el balón CESUR en juego, las canastas y tiros libres de 1 punto valdrán 2, y los triples de 2 pasarán a valer 4.
- 🏆 **# 14 – Tiempos muertos:** 1 tiempo muerto por equipo de 30seg de duración.
- 🏆 **# 15 – Faltas y tiros libres:**
 - Falta de la 1 a la 6 – 1 o 2 tiros libres en caso de ser acción de tiro, si no check ball.
 - Faltas de la 7-8-9, 2 tiros libres.
 - A partir de la 10ª falta – 2 tiros libres y posesión
- 🏆 **# 16 – Faltas y exclusión:** si un equipo comete una segunda falta en defensa en la misma posesión, el jugador que comete la segunda falta será excluido del campo durante una posesión.
- 🏆 **# 17 – Después de canasta convertida:** Posesión para el equipo defensor justo debajo del aro. Se debe botar o pasar a un jugador que esté detrás del arco. No se puede defender dentro del área del semicírculo de no carga. NO HAY SAQUES DESPUES DE CANASTA.
- 🏆 **# 18 – Después de balón muerto:** “CHECK-BALL”: intercambio del balón entre el jugador defensor y el atacante detrás del arco, justo en el centro de la cancha.
- 🏆 **# 19 – Después de rebote o balón robado:** Salir del arco con bote o con pases para iniciar un nuevo ataque.
- 🏆 **# 20 – Regla de pasividad:** Criterio de árbitro. Avisará a los equipos de que quedan 5 segundos para lanzar a canasta.
- 🏆 **# 21 – Lucha:** Posesión para el equipo defensor o para el atacante si esta en sus 30seg de balón CESUR.
- 🏆 **# 22 – Sustituciones:** Ilimitadas pero deben participar todos los jugadores presentes en el partido. En situaciones de balón muerto, antes del “check-ball” o tiro libre. El sustituto podrá entrar en la cancha después de que su compañero salga de la misma y establezca un contacto físico con él/ella detrás de la línea

opuesta a la de fondo (medio campo) y delante de la mesa de anotadores y no requieren acción por parte del árbitro u oficiales de mesa.

- 🛡️ **# 23 – CESUR Rules:** en la mitad del encuentro, cuando el juego este parado, el árbitro parará el partido y un jugador al azar, sacará una bolita aleatoriamente y supondrá una ventaja o condicionante para el final del partido.
 - Bola 1: el último minuto del partido se elimina. El partido acabará en el minuto 9
 - Bola 2: los tiros libres del último minuto valen 2 puntos en vez de 1.
 - Bola 3: los triples convertidos en el último minuto valen doble.
 - Bola 4: los triples convertidos en el último minuto suponen 2 puntos por el triple y posesión para el atacante.
 - Bola 5: Balón CESUR durante el último minuto entero.
 - Estas normas afectan a ambos equipos por igual.

- 🛡️ **# 22 – Xtreme Challenge:** al terminar cada circuito y en cada sede, se disputará un concurso de tiro en el que competirán los MANAGER ayudados por los jugadores del equipo. El manager que gane este challenge conseguirá 2 puntos adicionales para su equipo.

**NOTA: Se considerará que un jugador está “detrás del arco” si ninguno de sus pies están encima o dentro del arco.*

8. NORMATIVA

8.1. Código de conducta

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía y respeto con sus oponentes, el público y el personal de la Competición. En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas.

A efectos del presente Reglamento se tendrán en cuenta, a título enunciativo y no limitativo, las siguientes consideraciones:

- Observar las normas y acuerdos de régimen interno que en cada momento adopte el equipo y/o la Competición.
- Respetar las leyes, reglamentos y normas sociales que pudieran ser aplicables y, en particular, todo lo relativo a su deber de guardar en el campo (y fuera de él) una actitud correcta ante el árbitro, público, otros deportistas, entrenadores, técnicos, personal laboral, dirigentes y cuerpos de seguridad entre otros, así como a no hacer declaraciones públicas contra la Competición, el Equipo, árbitros, entrenadores o dirigentes de la Competición. Se incluyen las manifestaciones o comentarios en las redes sociales.
- Estará prohibido que el Equipo se deje ganar o juegue mal a propósito para adular el resultado del partido. En caso de que hubiera la sospecha de

que así hubiera sido, la Competición revisará y analizará el caso, pudiendo adoptar las medidas disciplinarias que crea oportunas.

- En relación con los Manager, estarán sujetos al mismo código de conducta, si bien podrán: hablar con los jugadores durante la duración del encuentro y animar a sus jugadores, con respeto hacia el rival, público y equipo arbitral.

Ningún jugador manager o acompañante podrá acceder al terreno de juego sin el permiso de los árbitros.

8.2. Expulsión de un equipo

Si un equipo fuera expulsado de la Competición, todos sus partidos quedarán como perdidos y se asignarán tres puntos (en vez de uno) a aquellos equipos que hayan jugado anteriormente y perdido contra el equipo eliminado.

8.3. Árbitros

- El partido será controlado por un (1) árbitros y un auxiliar de mesa y tendrán autoridad total para hacer cumplir las reglas del juego en dicho encuentro. No son árbitros profesionales.
- Las decisiones tomadas por el árbitro serán tomadas según su mejor criterio de acuerdo a las reglas del juego, el Reglamento y el espíritu del juego. El árbitro tendrá la discreción de tomar las decisiones que estime adecuadas dentro del marco de las reglas del juego.
- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el resultado del partido, son definitivas.
- El árbitro podrá tomar medidas disciplinarias contra jugadores o manager, que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
- El árbitro detendrá, suspenderá temporalmente o suspenderá de manera definitiva el partido por cualquier infracción de las reglas de juego o interferencia externa, cuando:
 - Un objeto lanzado por un espectador golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o aun miembro del cuerpo técnico del equipo; el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien lo detenga, lo suspenda temporalmente o lo suspenda definitivamente, según la gravedad del incidente.

8.4. Comité Xtreme League

La organización se reserva el derecho, a reunirse en comité y tomar las medidas oportunas y pertinentes, sobre los equipos, participantes y manager para garantizar el FairPlay de la competición y el cumplimiento de las normas del juego definidas.