



**REGLAS
DE
JUEGO
3X3**

- 1. TERRENO DE JUEGO Y BALON**
- 2. EQUIPOS**
- 3. ARBITROS DEL PARTIDO**
- 4. COMIENZO DEL PARTIDO**
- 5. PUNTUACION**
- 6. TIEMPO DE JUEGO/GANADOR DE UN PARTIDO**
- 7. FALTAS / TIROS LIBRES**
- 8. COMO SE JUEGA EL BALON**
- 9. STALLING**
- 10. SUSTITUCIONES**
- 11. TIEMPOS MUERTOS**
- 12. DESCALIFICACION**
- 13. ADAPTACION A CATEGORIAS U12**

1. TERRENO DE JUEGO Y BALON

- 1.1.** El partido se jugará en una cancha de baloncesto con 1 canasta. El terreno de juego tendrá la misma área restringida de baloncesto, incluyendo una línea de tiros libres (5,80 m.), una línea de 2 puntos (6,75 m.) y el área de “semicírculo de no-carga” debajo de la canasta. En Categoría Benjamín y Alevín, el área restringida será el mismo que determina las reglas minibasket. Se puede utilizar la mitad de una cancha tradicional de baloncesto.
- 1.2.** El balón oficial 3X3 se usará en todas las categorías.

Notas:

A nivel de base, el 3x3 se puede jugar en cualquier lugar; las líneas del terreno de juego – en caso de que se utilicen – se adaptarán al espacio disponible. Sin embargo, en las competiciones oficiales FIBA 3x3 deben cumplir completamente con las especificaciones anteriores, incluyendo soportes de las canastas con el reloj de lanzamiento integrado en la protección de los soportes.

2. EQUIPOS

Cada equipo estará formado por 4 jugadores (3 jugadores en cancha y 1 sustituto). En baloncesto 3x3 no estará la presencia de los entrenadores.

3. ARBITROS DEL PARTIDO

Como norma general, el equipo arbitral del partido estará compuesto por 1 árbitros y 1 oficial de mesa. Dependiendo del tipo de liga, torneo o evento, dicha norma podrá ser modificada según necesidades.

4. COMIENZO DEL PARTIDO

- 4.1.** Ambos equipos calentarán simultáneamente antes del partido.
- 4.2.** Un lanzamiento de moneda determinará qué equipo obtiene la primera posesión de balón. El equipo que gane el lanzamiento de moneda puede elegir para tener la posesión del balón al principio del partido o al principio de una posible prórroga.
- 4.3.** El partido debe comenzar con tres jugadores de cada equipo en el terreno de juego.
- 4.4.** El partido comenzará con un check-ball inicial en la parte central de la cancha por la parte externa de la línea de 6,75

5. PUNTUACION

- 5.1.** Para cada lanzamiento dentro del arco (área de tiro de campo de 1 punto) se concederá un 1 punto.
- 5.2.** Para cada lanzamiento detrás del arco (área de tiro de campo de 2 puntos) se concederán 2 puntos.
- 5.3.** Para cada tiro libre anotado se concederá 1 punto.

Situación:

En todas las situaciones en las que un equipo defensor establezca el control del balón y anote una canasta sin aclarar el balón, la canasta se cancelará ya que el equipo no ha aclarado el balón antes del intento de lanzamiento. Esto incluirá los palmeos dirigidos y las canastas inmediatas tras rebote.

En todas las situaciones en las que un equipo defensor palmeo un rebote defensivo dentro de la canasta sin haber controlado el balón o desvía un pase o palmea un regate directamente hacia la canasta, el cesto será válido y la canasta se anotará al último jugador atacante con control de balón. Si esta desviación o palmeo ocurre en el área de tiro de campo de 1 punto, la canasta concedida será de 1 punto. Si esta desviación o palmeo ocurre en el área de tiro de campo de 2 puntos, la canasta concedida será de 2 puntos.

6. TIEMPO DE JUEGO / GANADOR DE UN PARTIDO

- 6.1.** El tiempo de juego regular será un cuarto de 10 minutos. El reloj se detendrá en situaciones de balón muerto y en los tiros libres. El reloj se reiniciará una vez que se haya completado el check-ball (tan pronto como esté en la/s mano/s del jugador del equipo atacante).
- 6.2.** Sin embargo, el primer equipo que anote 21 puntos o más gana el partido si ello ocurre antes del final del tiempo de juego regular. Esta regla de “muerte súbita” se aplica sólo al tiempo de juego regular (no en una posible prórroga).
- 6.3.** Si el tanteo está empatado al final del tiempo de juego, se jugará una prórroga. Habrá un intervalo de 1 minuto antes de que comience la prórroga. La prórroga se jugará sin tiempo y el equipo vencedor será aquel que primero anote 2 puntos.
- 6.4.** Un equipo perderá el partido por incomparecencia, si en la hora programada de inicio el equipo no está presente en el terreno de juego con 3 jugadores preparados para jugar. En caso de una incomparecencia, el resultado del partido se registrará con 10-0 o 0-10.
- 6.5.** Un equipo perderá el partido por inferioridad, si abandona el terreno de juego antes del final del partido o si todos los jugadores del equipo están lesionados y/o descalificados. En el caso de una situación de inferioridad, el equipo ganador puede optar por mantener su puntuación o ganarlo por incomparecencia, mientras que la puntuación del equipo que se ha quedado en inferioridad se establece en 0 en cualquier caso.
- 6.6.** Un equipo que pierda por inferioridad o por incomparecencia simulada será descalificado de la competición.

7. FALTAS / TIROS LIBRES

- 7.1.** Un equipo se encuentra en una situación de penalización después de haber cometido 6 faltas. Los jugadores no serán excluidos en base al número de faltas personales.
- 7.2.** Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:
 - Si el lanzamiento desde el terreno de juego entra en la canasta, será válido y se concederá además 1 tiro libre adicional. A partir de la 7ª falta de equipo, se concederán 2 tiros libres adicionales.
 - Si el lanzamiento desde dentro del arco no se convierte, se concederá 1 tiro libre. A partir de la 7ª falta de equipo, se concederán 2 tiros libres.
 - Si el lanzamiento desde fuera del arco no se convierte, se concederán 2 tiros libres.

- 7.3.** Las faltas antideportivas y descalificantes contarán como 2 faltas a efectos de las faltas de equipo. La primera falta antideportiva de un jugador se penalizará con 2 tiros libres, pero sin la posesión del balón, si esta se realiza entre la 1ª y la 9ª falta de equipo. Todas las faltas descalificantes (incluida la segunda falta antideportiva de un jugador) se penalizarán siempre con 2 tiros libres y la posesión del balón.
- 7.4.** Un jugador será descalificado del encuentro si comete 2 faltas antideportivas.
- 7.5.** Las faltas de equipo 7ª, 8ª y 9ª siempre serán penalizadas con 2 tiros libres. La 10ª falta de equipo y cualquier falta de equipo posterior serán penalizadas con 2 tiros libres y posesión de balón. Esta condición se aplica también a las faltas antideportivas y a las faltas cometidas durante la acción de tiro y anula los puntos 2 y 3.
- 7.6.** Todas las faltas técnicas serán siempre penalizadas con 1 tiro libre. El tiro libre se administrará inmediatamente. Después del tiro libre, si el partido se reanuda mediante un check-ball, se administrará por el equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al balón cuando se sancionó la falta técnica. El partido se reanudará como se indica a continuación:

- Si la falta técnica la cometió un defensor, el reloj de lanzamiento para los oponentes se reiniciará a 12 segundos.

- Si la falta técnica la cometió un atacante, el reloj de lanzamiento para ese equipo continuará desde el momento en el que fue detenido.

Nota:

Una falta de equipo con control de balón (falta ofensiva) no será penalizada con tiros libres.

8. COMO SE JUEGA EL BALON

8.1. Tras cada canasta de campo o último tiro libre convertido (excepto aquellos seguidos de posesión de balón):

- Un jugador del equipo que no ha anotado reanudará el partido botando o pasando el balón desde dentro del campo directamente debajo de la canasta (no desde detrás de la línea de fondo) hacia un lugar del terreno de juego detrás del arco.

- No se le permite al equipo defensor jugar el balón dentro del “área del semicírculo de no-carga” directamente debajo de la canasta (para Categorías Infantil y Cadete).

8.2. Tras cada canasta de campo fallada o último tiro libre fallado (excepto aquellos seguidos de posesión de balón):

- Si el equipo atacante consigue el rebote del balón, puede continuar intentando anotar sin llevar el balón detrás del arco.

- Si el equipo defensor obtiene el rebote del balón, debe llevar el balón detrás del arco (pasándolo o botando).



- 8.3.** Si el equipo defensor roba o tapona el balón, debe llevarlo detrás del arco (pasándolo o regateando).
- 8.4.** La posesión de balón otorgada a cualquiera de los equipos tras cualquier situación de balón muerto comenzará con un check-ball, es decir, un intercambio del balón (entre el jugador defensor y el atacante) detrás del arco en la parte superior del terreno de juego.
- 8.5.** Se considera que un jugador está “detrás del arco” cuando ninguno de sus pies está dentro del arco ni lo pisa.
- 8.6.** En caso de una situación de salto, se concederá el balón al equipo defensor. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 12 segundos.

9. STALLING

- 9.1.** Stalling o evitar jugar activamente (es decir, sin intentar anotar) será una violación.
- 9.2.** Será violación botar el balón, dentro del arco y con opción de lanzar a canasta, de espaldas o de lado hacia la canasta durante más de 3 segundos consecutivos.
- 9.3.** Si el terreno de juego está equipado con un reloj de lanzamiento, un equipo debe intentar un tiro en 12 segundos. La cuenta comenzará tan pronto como el balón se encuentre en las manos del jugador atacante (tras el cambio con el defensor o tras un cesto convertido, debajo de la canasta).

Nota:

Si el terreno de juego no está equipado con un reloj de lanzamiento y un equipo no intenta de manera suficiente atacar la canasta, el árbitro avisará al equipo atacante contando públicamente los últimos 5 segundos.

10. SUSTITUCIONES

Ambos equipos pueden realizar sustituciones cuando el balón pase a estar muerto y el reloj de partido esté parado, antes del check-ball o de un tiro libre. El sustituto puede entrar al partido sin previo aviso a los árbitros u oficiales de mesa. Las sustituciones pueden realizarse solamente detrás de la línea de fondo y no requieren ninguna acción de los árbitros u oficiales de mesa.

11. TIEMPOS MUERTOS

- 11.1.** Cada equipo dispone de un tiempo muerto. Cualquier jugador o sustituto puede solicitar el tiempo muerto en una situación de balón muerto antes de un check- ball o tiro libre.
- 11.2.** Todos los tiempos muertos tendrán una duración de 30 segundos.

12. DESCALIFICACION

Cualquier jugador que cometa 2 faltas antideportivas (no aplicable a las faltas técnicas) será descalificado del partido y puede ser descalificado del evento por el organizador. Independiente de eso, el organizador descalificará al/a los jugador(es) implicado(s) del evento por actos de violencia, agresión verbal o física, grave interferencia en los resultados del partido. El organizador también puede descalificar a todo el equipo del evento dependiendo de la contribución de los otros miembros del equipo (también por suinacción) al comportamiento mencionado anteriormente.

13. ADAPTACION A CATEGORIAS U12

Las siguientes adaptaciones de las reglas son recomendadas para las categorías U12:

- Se jugará en media cancha medidas minibasket.
- El primer equipo en anotar en la prórroga ganará el partido.
- No se usará reloj de lanzamiento; Si un equipo no trata de atacar suficientemente la canasta, el Árbitro lo avisará contando los últimos 5 segundos.
- Las situaciones de penalización no son aplicables. Todas las faltas conllevarán un check-ball, excepto aquellas en Acción de Tiro, Faltas Técnicas y Faltas Antideportivas.