

REGLAMENTO

Las Reglas de Juego Oficiales de FIBA serán válidas para cualquier situación de juego que no esté específicamente mencionada en las Reglas de Juego 3x3 a continuación.

Art. 1 Cancha:

Se jugará en una cancha de baloncesto 3x3 con 1 canasta. Una superficie regular de juego 3x3 consiste en 15m (ancho) x 11m (largo). La cancha tendrá una zona del tamaño reglamentario de una cancha de baloncesto, incluyendo una línea de tiro libre (5.80m), una línea de dos puntos (6.75m) y un área de Semicírculo de “no carga” debajo de la única canasta. Se puede utilizar la mitad de una cancha de baloncesto tradicional.

Art. 2 Equipos

Cada Equipo estará compuesto por 4 jugadores (3 jugadores en la cancha y 1 sustituto).

Art. 3 Árbitros

Cada partido será dirigido por un árbitro. En la medida de lo posible se intentará disponer de un voluntario-anotador en cada pista para controlar el marcador.

Art. 4 Inicio del Partido

4.1. Ambos equipos calentarán de forma simultánea antes del partido.

4.2. Un lanzamiento de moneda determinará qué equipo recibe la primera posesión. El equipo que gana el lanzamiento podrá escoger beneficiarse de la posesión del balón al inicio del partido o al inicio de un posible tiempo adicional.

4.3. El partido debe iniciarse con tres jugadores en la cancha.

Art. 5 Puntuación

5.1. Cada tiro dentro de la línea de 6,75 sumará 1 punto.

5.2. Cada tiro fuera de la línea de 6,75 sumará 2 puntos.

5.3. Cada tiro libre anotado sumará 1 punto.

Art. 6 Tiempo de juego/Ganador del Partido

6.1. El tiempo de juego regular será de la siguiente forma: un periodo de 10 minutos de juego. El reloj se detendrá durante situaciones de balón muerto y tiros libres. El reloj se reiniciará después de que se complete el “check-ball”, tan pronto el balón esté en las manos del equipo atacante.

(NOTA: “Check-Ball”: intercambio del balón entre el jugador defensivo y el ofensivo detrás de la línea de 6’75 justo en el centro de la cancha.)

6.2. El primer equipo que anote 21 puntos o más ganará el partido si esto ocurre antes de que termine el tiempo regular de juego. Esta regla se aplica al tiempo regular de juego solamente (no a un posible periodo extra).

6.3. Si la puntuación queda empate al final del tiempo de juego, se jugará un periodo extra. Habrá un intervalo de un minuto antes de que comience el tiempo adicional. El primer equipo que anote 2 puntos ganará el partido.

6.4. Un equipo perderá el partido por “incomparecencia” si a la hora de inicio no está presente en la cancha de juego con 3 jugadores listos para jugar. En caso de incomparecencia, el resultado del juego será 21-0 o 0-21.

6.5. Un equipo perderá por “abandono” si se retira de la cancha antes del final del partido o todos los jugadores del equipo están lesionados y/o descalificados. En caso de una situación de “abandono”, el equipo ganador mantendrá la puntuación obtenida hasta ese momento. El resultado del equipo que abandona serán 0 puntos.

Art. 7 Faltas/Tiros libres

7.1. Un equipo estará en situación de faltas después de que haya cometido su 6ª falta. Los jugadores no serán excluidos por el número de faltas personales sujeto al Art. 15.

7.2. Las faltas en acción de tiro dentro de la línea de 6,75 se castigarán con 1 tiro libre, mientras que las faltas fuera de la línea de 6,75 se castigarán con 2 tiros libres, continuando el partido con rebote en caso de fallo.

7.3. Faltas en acción continuada valdrá la canasta más un tiro adicional continuando el partido con rebote en caso de fallo.

7.4. Las faltas colectivas 7, 8 y 9 se castigarán con 2 tiros libres. A partir de la 10 falta colectiva se castigará con 2 tiros libres y posesión del balón.

7.5. Todas las faltas técnicas se castigarán siempre con 1 tiro libre y posesión del balón; mientras que las faltas antideportivas se castigarán con 2 tiros libres y posesión del balón. El partido deberá continuar con un "check-ball" de balón detrás de la línea de 3 puntos después de una falta técnica o antideportiva.

Nota: no se otorgarán tiros libres después de una falta de ataque.

Art. 8 ¿Cómo se pone en juego el balón?

8.1. Después de cada canasta anotada y/o tiro libre anotado (excepto aquellos seguidos de una posesión de balón):

- El juego continúa cuando el equipo que defiende coge el balón, saliendo con bote o pases hasta llegar fuera de la línea de 6'75, para iniciar desde allí un nuevo ataque.

NO HAY SAQUE DE FONDO TRAS CANASTA. No se puede defender dentro del círculo de carga después de anotar una canasta.

8.2. Después de un tiro y/o tiro libre fallado (excepto aquellos seguidos de posesión del balón):

- Si el equipo ofensivo recupera el rebote, éste podrá continuar atacando sin tener que sacar el balón fuera de la línea de 6'75.

- Si el equipo defensivo recupera el rebote, deberá sacar el balón fuera de la línea de 6'75 (botando o pasando).

8.3. Si el equipo defensivo corta el balón, deberá sacarlo fuera de 6'75 (pasando o botando).

8.4. Para reiniciar el juego después de balón muerto o falta, se hará con un "check-ball".

8.5. Un jugador se considera que está "fuera de la línea de tres puntos" cuando ninguno de sus pies está dentro o pisa dicha línea.

8.6. En situación de lucha, la posesión de balón será para el equipo que defiende.

Art. 9 Retrasar

9.1. Retrasar el juego o no querer jugar de forma intencionada (ej. No tratar de anotar) será una violación.

9.2. El árbitro levantará la mano para avisar a los equipos de que quedan 5 segundos para hacer un lanzamiento a canasta.

Si consumidos los 5 segundos el equipo no ha lanzado a canasta o el balón no ha tocado aro perderá la posesión.

Art. 10 Sustituciones

Las sustituciones pueden realizarse por cualquier equipo en situación 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. Las sustituciones sólo se pueden realizar en la esquina de medio campo, delante de la mesa de anotadores y no requieren acción por parte del árbitro u oficiales de mesa.

Art. 11 Tiempos muertos

Cada equipo tendrá un tiempo muerto computable con una duración de 30 segundos. Cualquier jugador puede pedir el tiempo muerto computable en una situación de balón muerto.

Nota: los tiempos muertos computables y sustituciones solo podrán pedirse en situaciones donde el balón sea declarado muerto y no podrán ser pedidos mientras el balón este vivo en cumplimiento con el artículo 8.1.

Art.12 Procedimiento de protesta

En caso de que un equipo crea que sus intereses han sido afectados adversamente por una decisión de un oficial o por cualquier eventualidad ocurrida durante el juego, deberá proceder de la siguiente forma:

1. Un jugador de dicho equipo firmará la hoja de anotación "acta" inmediatamente al finalizar el partido y antes de que el árbitro la firme.
2. Durante los próximos 30 minutos, el equipo deberá presentar un escrito explicativo del caso, a la Organización.

Art. 13 Clasificación de los equipos

Tanto en grupos como en la clasificación general de la competición se aplican las siguientes reglas de clasificación si los equipos están empatados después de la primera fase:

1. Más victorias (o proporción de victorias en caso de número desigual de partidos en la comparación dentro del grupo);
2. Frente a frente (tomando en cuenta victorias/derrotas y aplica solo dentro del grupo.
3. Más puntos anotados en promedio (sin considerar las puntuaciones ganadoras de incomparecencias).

Si los equipos aún se encuentran empatadas luego de estos tres pasos, el/los equipo(s) con la clasificación más alta ganará el desempate.

Art. 14 Formación de grupos

La formación de los grupos será determinada al azar.

Art. 15 Descalificación

Un jugador que comete 2 faltas antideportivas (no aplicable a faltas técnicas) será descalificado del partido los árbitros y podría ser descalificado del evento por el organizador. Independientemente, el organizador descalificará del evento al jugador (o jugadores) del que se trate, por actos de violencia, agresión verbal o física, interferencia tortuosa en los resultados de los juegos, violación a las Reglas Antidopaje de FIBA (Libro 4 del Reglamento Interno de FIBA) o cualquier incumplimiento del Código de Ética de FIBA (Libro 1, Capítulo II del Reglamento Interno de FIBA). El organizador podría también descalificar del evento al equipo entero dependiendo de la contribución de los otros miembros del mismo (considerando también la falta de acción) al comportamiento antes mencionado.

El derecho de FIBA a imponer sanciones disciplinarias bajo el marco regulatorio del evento, los Términos y Condiciones de 3x3planet.com y el Reglamento Interno de FIBA permanecerán inafectado por cualquier descalificación bajo este Artículo 15.

Nota: Traducción al español del original en inglés. En caso de alguna discrepancia, el original prevalecerá.



BALÓN OFICIAL DE JUEGO

El balón oficial de 3x3 deberá ser utilizado en todas las categorías. Será del tamaño 6, tanto para la competición masculina como para la femenina.

UNIFORMES DE JUEGO

En todos los encuentros, los colores de las equipaciones deberán ser perfectamente diferenciados: en consecuencia:

El equipo que figura como LOCAL vestirá equipación de color BLANCO.

El equipo que figura como visitante vestirá equipación de color OSCURO.



Federación de Baloncesto
de Castilla y León

MADISON[®]
SPORTS MARKETING



FEB
Federación Española
de Baloncesto



Socio Técnico



Media Partner



GIGANTES
DEL BASKET
TU REVISTA DE SIEMPRE