

FEDERACIÓN DE BALONCESTO DE CASTILLA Y LEÓN



Reglas Oficiales 3x3 2022

De aplicación a partir del 1 de enero de 2022

Resumen Reglas 3x3

CANCHA BALÓN DE JUEGO	La superficie de juego 3x3 regular es 15m (ancho) x 11m (largo). Talla 6 para masculino y femenino. Marca Spalding.
EQUIPOS Y JUGADORES	Cada equipo estará compuesto por 4 jugadores (3 jugadores en la cancha y 1 sustituto). No están permitidos los entrenadores.
UNIFORMES DE JUEGO	El equipo que figura como LOCAL vestirá equipación de color BLANCO. El equipo que figura como VISITANTE vestirá equipación de color OSCURO.
ÁRBITROS y ANOTADORES	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.
INICIO DEL PARTIDO	Calentamiento simultáneo de ambos equipos. Primera posesión del balón será sorteada. El equipo que gana el sorteo podrá escoger beneficiarse de la posesión del balón al inicio del partido o al inicio de un posible tiempo adicional. Obligatorio 3 jugadores en cancha para empezar.
PUNTUACIÓN	1 punto dentro del arco y tiros libres. 2 puntos fuera del arco.
TIEMPO DE JUEGO GANADOR DEL PARTIDO DESEMPATES	1 x 10 minutos (a reloj parado cuando la organización lo haya establecido así). Límite de anotación: 21 puntos (solo para el tiempo regular, no periodo extra). Desempates: sin tiempo, el primer equipo en anotar 2 puntos en el periodo extra ganará el encuentro.
TIEMPOS MUERTOS	1 para cada equipo. 30 segundos de duración. En todas las categorías EXCEPTO EN BENJAMINES
FALTAS PERSONALES / TIROS LIBRES	Falta 1 a 6: 1 o 2 tiros libres (solo en acción de tiro, si no, "check-ball"). Faltas 7-8-9: 2 tiros libres. A partir de la 10ª falta: 2 tiros libres + posesión. No se elimina por faltas a los jugadores.
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
DESPUES 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.
DESPUÉS DE REBOTE O BALON ROBADO	Salir del arco con bote o con pases para iniciar un nuevo ataque.
REGLA DE PASIVIDAD	Criterio de árbitro. Avisará a los equipos de que quedan 5 segundos para lanzar a canasta.
LUCHA	Posesión para el último equipo defensor.
SUSTITUCIONES	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.

NOTAS:

* Se considerará que un jugador está "detrás del arco" cuando ninguno de sus pies está encima o dentro del arco.

ART. 1 CANCHA y BALÓN DE JUEGO

Se jugará en una cancha de baloncesto 3x3 con 1 canasta. Las dimensiones de la pista serán 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 (desde ahora "arco") (6.75m) y un área de semicírculo de "no carga" debajo de la canasta. Se puede utilizar la mitad de una cancha de baloncesto tradicional.

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. Para las competiciones en Castilla y León el balón oficial de juego será **Spalding TF33**.

ART. 2 EQUIPOS Y JUGADORES

- 2.1. Cada equipo estará compuesto por 4 jugadores (3 jugadores en la cancha y 1 sustituto).
- 2.2. Un miembro de equipo está facultado para jugar cuando haya sido inscrito por la Organización del torneo y porte la correspondiente acreditación.
- 2.3. No se permitirán entrenadores en el área de juego. Tampoco se permitirá "coaching remoto" desde la grada.

ART.3 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.

ART. 4 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. 5 INICIO DEL PARTIDO

- 5.1. Ambos equipos calentarán de forma simultánea antes del partido.
- 5.2. La primera posesión del balón será sorteada. El equipo que gana el sorteo podrá escoger beneficiarse de la posesión del balón al inicio del partido o al inicio de un posible tiempo adicional.
- 5.3. Cada equipo debe iniciar el partido obligatoriamente con tres jugadores en la cancha.

ART. 6 PUNTUACIÓN

- 6.1. Cada canasta dentro del arco sumará 1 punto.
- 6.2. Cada canasta fuera del arco sumará 2 puntos.
- 6.3. Cada tiro libre anotado sumará 1 punto.

ART. 7 TIEMPO DE JUEGO / GANADOR DEL PARTIDO

- 7.1. El tiempo de juego será de 10 minutos. 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.
- 7.2. La duración de los partidos y si el reloj es parado o no, podrá variar en función de la disponibilidad de pistas, y/u horas o de otras necesidades de la organización, avisando a los equipos de tal circunstancia.
- 7.3. 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).
- 7.4. Desempates: en caso de que el partido finalice en empate, habrá un descanso de 1 minuto y a continuación se jugará un periodo extra. El primer equipo en anotar 2 puntos en el periodo extra ganará el encuentro.
- 7.5. 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. Además, el equipo que no haya comparecido recibirá cero (0) puntos en la clasificación.
- 7.6. Un equipo perderá por "negligencia" si se retira de la cancha antes del final del partido o todos los jugadores del equipo están lesionados y/o descalificados. El equipo ganador mantendrá la puntuación obtenida hasta ese momento, mientras que el resultado del equipo que abandona serán 0 puntos.

7.7. El equipo que pierde por “negligencia”, podrá ser expulsado de la competición a criterio de la organización.

(“CHECK-BALL”: intercambio del balón entre el jugador defensor y atacante, detrás del arco, justo en el centro de la cancha.)

ART. 8 FALTAS / TIROS LIBRES

8.1. Un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas después de haber cometido 6 faltas. Los jugadores no serán excluidos en función del número de faltas personales y/o técnicas.

8.2. Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, a ese jugador se le concederá un número de tiros libres, tal y como sigue:

- Si el tiro (ya sea desde dentro o fuera del arco) es convertido, éste será válido y, además, se concederá 1 tiro libre adicional. Se concederán 2 tiros libres a partir de la 7ª falta de equipo.
- Si el tiro lanzado desde dentro del arco no es convertido, se otorgará 1 tiro libre. Se concederán 2 tiros libres a partir de la 7ª falta del equipo.
- Si el tiro lanzado desde detrás del arco no es convertido, se otorgarán 2 tiros libres.

8.3. Las faltas antideportivas y descalificantes se cuentan como 2 faltas a efectos de las faltas de equipo. La primera falta antideportiva de un jugador se sancionará con 2 tiros libres, pero sin posesión del balón. Todas las faltas descalificantes (incluida la segunda antideportiva de un jugador) se sancionarán con 2 tiros libres y posesión del balón.

8.4. Las faltas de equipo 7, 8 y 9 se sancionarán siempre con 2 tiros libres. Las faltas de equipo 10 y todas las subsiguientes se sancionarán con 2 tiros libres y la posesión del balón. Esta cláusula se aplica también a las faltas antideportivas y a las faltas en acción de tiro y anula el Art. 8.2 y 8.3, pero no se aplicará a las faltas técnicas.

8.5. Todas las faltas técnicas se sancionarán siempre con un tiro libre. El tiro libre se lanzará inmediatamente. Después del tiro libre, el balón será para el equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al mismo cuando se pitó la falta técnica. El juego se reanudará de la siguiente manera:

- Si la falta técnica fue cometida por un jugador defensor, el reloj de tiro de lanzamiento se reiniciará a 12 segundos.
- Si la falta técnica fue cometida por el equipo atacante, el reloj de lanzamiento para ese equipo continuará desde el momento en que fue detenido.

Nota: Una falta ofensiva no se sancionará con tiros libres.

ART. 9 ¿CÓMO SE PONE EN JUEGO EL BALÓN?

9.1. Después de canasta anotada y/o tiro libre anotado (excepto aquellos seguidos de posesión de balón) el juego continúa cuando un jugador del equipo que no ha anotado sale del arco con bote o con pase, para iniciar desde allí un nuevo ataque. No se puede defender dentro del semicírculo de carga después de anotar una canasta.

NO HAY SAQUE DE FONDO TRAS CANASTA.

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

- Si el equipo atacante recupera el rebote, éste podrá continuar atacando sin tener que sacar el balón fuera del arco.
- Si el equipo defensor recupera el rebote, deberá sacar el balón hasta detrás del arco (botando o pasando).

9.3. Si el equipo defensor corta el balón, deberá sacarlo fuera del arco (pasando o botando).

9.4. Para reiniciar el juego después de balón muerto o falta, se hará con un “check-ball” detrás del arco.

9.5. Un jugador se considera que está “fuera del arco” cuando ninguno de sus pies está dentro o encima del arco.

9.6. En caso de lucha, el último equipo defensor recibirá la posesión del balón.

ART. 10 RETRASAR

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

10.2. Si la cancha está equipada con un reloj de lanzamiento, un equipo debe intentar un lanzamiento de campo dentro de los 12 segundos de posesión. El reloj de tiro comenzará en cuanto el balón esté a disposición del jugador atacante (tras el intercambio con el jugador defensivo o tras el capturar el balón después de un lanzamiento de campo convertido).

Si la cancha no está equipada con un reloj de lanzamiento, la situación quedará a criterio del árbitro, que 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.

10.3. Un jugador atacante, cuyo equipo ha aclarado el balón y se encuentra del arco, no puede estar botando más de 3" consecutivos sin encarar la canasta (estando de lado o de espaldas a canasta).

ART. 11 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 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.

ART. 12 TIEMPOS MUERTOS

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

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

ART. 13 DESCALIFICACIÓN

Un jugador que comete 2 faltas antideportivas (no aplicable a faltas técnicas) será descalificado del partido el árbitro 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.

El resto de Reglas no reflejadas en esta Normativa se aplican de acuerdo a las Reglas Oficiales FIBA de Baloncesto.