



REGLAS DE BASQUET

3x3

Versión Corta

Las últimas Reglas Oficiales de Baloncesto 3x3 publicadas son válidas para todas las situaciones de juego no mencionadas específicamente en esta versión corta de las Reglas Oficiales de Baloncesto 3x3 aquí contenidas y sus Interpretaciones Oficiales.

Cualquier cuestión que suceda durante el juego será resuelta por el presente o reglamento FIBA de la modalidad. Asimismo, los árbitros deberán informar cualquier circunstancia que suceda durante el desarrollo o que impidan su continuidad o cuando un equipo no reúna el mínimo de jugadores/ras en cancha o de la categoría en disputa. -

1.- Cancha y Pelota.-

1.1. El partido se jugará en una cancha de 3x3 con 1 canasta. Una cancha de juego normal de 3x3 mide 15m (ancho) x 11m (longitud). La cancha tendrá una zona del tamaño de una cancha de baloncesto normal, incluida una línea de tiro libre (5.80m), una línea de 2 puntos (6,75m) y un área de “semicírculo sin carga” debajo de la canasta. Se puede utilizar la mitad de una cancha de baloncesto tradicional.

1.2. En todas las categorías se utilizará una pelota Oficial FBER CH1 de acuerdo a la rama Masculino N° 7 y Femenino N° 6.-

2.- Equipos.-

Cada equipo estará formado por no más de 4 jugadores/ras en planilla digital (3 jugadores/ras en cancha y 1 suplente).-

Composición:

- a).- Mínimo de la categoría: U15 fem. y U17 masc EN PLANILLA: dos (2).-
- b).- Máximo de las categorías mencionadas EN PLANILLA: cuatro (4).-
- c).- Cantidad de inscriptos/tas en GES TORNEO 3X3: ilimitados.-

3.- Árbitros.-



El juego será dirigido por hasta 2 árbitros, 3 oficiales de mesa y un supervisor deportivo, si lo hubiera.-

4.- Comienzo del Juego.-

4.1. Ambos equipos calentarán simultáneamente antes del partido.-

4.2. Un lanzamiento de moneda determinará qué equipo obtiene la primera posesión.- El equipo que gane el lanzamiento de la moneda puede elegir beneficiarse de la posesión del balón al comienzo del juego o al comienzo de un posible tiempo extra.-

4.3. El juego no puede comenzar si uno de los equipos no se encuentra en el terreno de juego con 3 jugadores listos para jugar.-

Nota: El artículo 4.3 no será obligatorio para los eventos de base.

5.- Puntuación.-

5.1. Cada tiro desde dentro del arco (área de tiro de campo de 1 punto) se concederá 1 punto.-

5.2. Cada tiro desde detrás del arco (área de tiro de campo de 2 puntos) se concederá 2 puntos.-

5.3. Cada tiro libre acertado se concederá 1 punto.-

6.- Tiempo de juego / Ganador de un juego.-

6.1. El tiempo regular de juego será de 1 tiempo de 10 minutos.- El reloj del partido se detendrá durante el partido en situaciones de balón muerto y tiros libres.- El cronómetro del partido se reiniciará cuando:

* Durante un check-ball, el balón está a disposición del jugador ofensivo después de que el check-ball haya sido terminado.-

* Después de un último tiro libre exitoso, el siguiente equipo atacante tendrá posesión del balón.-

* Después de un último tiro libre fallido y el balón sigue vivo, el balón toca o es tocado por cualquier jugador en el terreno de juego.-

6.2. El primer equipo en anotar 21 puntos o más, gana el juego si ocurre antes del final del tiempo regular de juego.-



Esta regla de “muerte súbita” se aplica únicamente al tiempo de juego regular (no a un posible tiempo extra).-

6.3 Si el marcador está empatado al final del tiempo regular de juego, se jugará una prórroga.- Habrá un intervalo de 1 minuto antes de que comience la prórroga.- El primer equipo que consiga 2 puntos en la prórroga gana el juego.-

6.4 Un equipo perderá el juego por abandono si a la hora programada para comenzar el juego el equipo no está presente en el terreno de juego con 3 jugadores listos para jugar. En caso de pérdida, la puntuación del juego se marca con w-0 o 0-w. (“w” significa ganar).- Para el equipo ganador, el resultado de este juego no se considerará al calcular la puntuación promedio del equipo mientras que para el equipo perdedor este resultado del juego se considerará con 0 puntos cuando se calcule la puntuación media del equipo.- Un equipo será descalificado de la competición después de su segunda derrota o en caso de no presentarse.-

6.5 Un equipo perderá el juego por defecto si abandona la cancha antes del final del juego o si todos los jugadores del equipo están lesionados y/o descalificados.- En caso de situación de incumplimiento, el equipo ganador podrá optar por mantener su puntuación tal como está o que se pierda el juego, mientras que la puntuación del equipo infractor se establece en 0 en cualquier caso.- En caso de incumplimiento en el que el equipo ganador opte por perder el juego, el resultado del juego no será considerado al calcular el puntaje promedio del equipo.-

6.6 Un equipo que pierda por defecto o por una pérdida tortuosa será descalificado de la competición.-

Nota: Los partidos se juegan con el Reloj de lanzamiento, el mismo tendrá una posesión de 14” segundos por equipo cada vez que uno de ellos tome un control de la pelota, utilizando las mismas reglas que un partido oficial de 5 x 5.-

7.- Faltas / Tiros libres.-

7.1. Un equipo se encuentra en situación de penalización después de haber cometido 6 faltas.- Los jugadores no serán excluidos por número de faltas personales sujetas al art. 16.-

7.2. Si la falta se comete sobre un jugador en el acto de lanzamiento, a ese jugador se le concederán tiros libres:

- Si el tiro lanzado desde el área de campo es acertado, contará el gol y, además, 1 tiro libre. Se concederán 2 tiros libres a partir de la séptima falta del equipo.-
- Si el tiro lanzado desde dentro del arco no resulta exitoso, se concederá 1 tiro libre. Se concederán 2 tiros libres a partir de la séptima falta del equipo.-
- Si el tiro lanzado desde detrás del arco no ingresa, 2 tiros libres.-



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

7.4. Las faltas de equipo 7, 8 y 9 siempre serán sancionadas con 2 tiros libres.- La falta de equipo 10 y todas las siguientes faltas de equipo serán sancionadas con 2 tiros libres y posesión de balón.- Esta cláusula se aplica también a las faltas antideportivas y faltas en el acto de lanzamiento y anula el art. 7.2 y 7.3, pero no se aplicará a faltas técnicas.-

7.5. Todas las faltas técnicas serán sancionadas siempre con 1 tiro libre.- El tiro libre se administrará inmediatamente.- Después del tiro libre, el check-ball será administrado por el equipo que tenía el control del balón o tenía derecho a él cuando se sancionó la falta técnica.- El juego se reanudará de la siguiente manera:

- Si la falta técnica fue cometida por un jugador defensivo, se reiniciará el reloj de lanzamiento de los oponentes a 14 segundos.-
- Si la falta técnica fue cometida por el equipo atacante, el reloj de lanzamiento para ese equipo continuará con el tiempo que tenía en el momento en que fue detenido.-

Nota: Una falta ofensiva no será sancionada con tiros libres.

8. Cómo se juega el balón.-

8.1. Después de cada tiro de campo exitoso o último tiro libre (excepto aquellos seguidos de posesión del balón):

- Un jugador de un equipo que no puntúa deberá reanudar el juego regateando o pasando el balón desde dentro de la cancha, directamente debajo de la canasta (no desde detrás de la línea de fondo) a un lugar en la cancha detrás del arco.-
- El jugador defensivo no puede jugar por el balón en el “área semicircular sin cargo” debajo del canasto.-

8.2. Después de cada tiro de campo fallido o último tiro libre (excepto los seguidos de posesión del balón):

- Si el jugador atacante rebotea el balón, puede continuar intentando anotar sin devolver el balón detrás del arco.-
- Si el jugador defensivo rebotea el balón, debe devolverlo detrás del arco (pasando o regateando). -

8.3. Si el equipo defensivo roba o bloquea el balón, debe devolverlo detrás del arco (pasando o regateando).-



8.4. La posesión del balón entregada a cualquiera de los equipos después de cualquier situación de balón muerto comenzará/reanudará con un checkball, es decir, un intercambio del balón (entre el jugador defensivo y el ofensivo) detrás del arco en la parte superior del campo. Este se realizará en el eje de la cancha de juego.-

8.5. Se considera que un jugador está “detrás del arco” cuando ninguno de sus pies está dentro o sobre la línea del arco.-

8.6. En caso de situación de salto, el juego se reanudará con un check-ball para el último equipo defensivo. El reloj de lanzamiento se restablecerá a 14 segundos.-

9.- Stalling.-

9.1. Detenerse o no jugar activamente (es decir, no intentar anotar) será una infracción.-

9.2. Si la cancha está equipada con un reloj de lanzamiento, un equipo debe intentar un tiro de campo dentro de los 14 segundos.- El reloj de lanzamiento comenzará tan pronto como el balón esté a disposición del jugador atacante (después del intercambio con jugador defensivo o después de un tiro de campo exitoso debajo de la canasta).

9.3. Un jugador ofensivo, después de que el balón haya sido despejado, no deberá driblar dentro del arco con la espalda o el costado hacia el canasto durante más de 3 segundos consecutivos.-

Nota: Si la cancha no está equipada con un reloj de lanzamiento y un equipo no intenta atacar la canasta lo suficiente, los árbitros darán en los últimos 5 segundos al equipo atacante una información sobre los segundos restantes contándolos en voz alta y señalándolos con el brazo extendido.-

10.- Sustituciones.-

Ambos equipos tienen derecho a solicitar una sustitución cuando el balón queda muerto antes de un check-ball o un tiro libre.-

El sustituto puede entrar al juego sin previo aviso a los árbitros u oficiales de mesa mientras el balón esté muerto y el cronómetro del partido se encuentre detenido.- Las sustituciones sólo pueden realizarse detrás de la línea de fondo y no requieren ninguna acción de los funcionarios o funcionarios de mesa.-

11.- Tiempo muerto.-

11.1. A cada equipo se le concederá 1 tiempo muerto. Cualquier jugador o sustituto puede solicitar un tiempo muerto cuando el balón esté muerto antes de un check-ball o tiro libre.-



11.2. Además de los tiempos muertos de los equipos, en las Competiciones Oficiales FIBA 3x3 o si así lo decide el organizador habrá 2 tiempos muertos adicionales para televisión que se concederán en el primer balón muerto después de que el reloj del partido muestre 6:59 y 3:59 respectivamente en todos los juegos.-

11.3. Todos los tiempos muertos durarán 30 segundos..-

12.- Descalificación.-

Un jugador será descalificado del partido cuando se le sancionen 2 faltas antideportivas. Un jugador descalificado del juego puede ser descalificado también del evento por el organizador. Independiente del mismo, el organizador descalificará del evento a los jugadores afectados por actos de violencia, verbal o física, interferencia tortuosa en el resultado del juego, o cualquier otra acción que considere oportuna.-

También se podrá descalificar a todo el equipo del evento dependiendo de la contribución de sus integrantes y demás condiciones de ese equipo (también a través de la no acción) y/o acciones que consideren los árbitros.

Cualquier circunstancia será informada por los árbitros a la FBER, quién decidirá conforme normativa vigente de la misma y el REGLAMENTO DE LA LIGA PROVINCIAL.-