

## **Reglas de Juego 3x3**

Las Reglas Oficiales de Juego son válidas para cualquier situación de juego que no se mencione específicamente en las Reglas de Juego 3x3 que aquí incluidas.

### **Art. 1 Cancha y balón**

El partido será jugado en una cancha de baloncesto 3x3 con un (1) canasta. La superficie de juego regular de una cancha 3x3 es 15m (ancho) x 11m (largo). La cancha tendrá una zona de juego regular, incluyendo una línea de tiro libre (5.80m), una línea de 2 puntos (6.75) y un semicírculo debajo del único canasto. Se utilizará la mitad de la cancha de baloncesto tradicional.

Un balón tamaño 6 será utilizado en todas las categorías.

*Nota: al nivel de la base, el 3x3 puede ser jugado en cualquier parte; las marcas de la cancha – si alguna – se adaptarán al espacio disponible.*

### **Art. 2 Equipos**

Cada equipo estará compuesto de cuatro (4) jugadores (tres [3] jugadores en la cancha y un [1] sustituto).

### **Art. 3 Oficiales de Juego**

Los oficiales de juego consisten de un (1) árbitro y dos (2) cronometrista/anotadores.

*Nota: el organizador puede nombrar a dos (2) árbitros.*

### **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 gane el lanzamiento de moneda, escogerá entre el beneficio de tener la posesión del balón al inicio del partido o al inicio de un posible tiempo suplementario.

**4.3.** El partido debe iniciar con tres (3) jugadores en cancha por equipo.

*Nota: Artículos 4.3 and 6.4 aplican al Tour Mundial, Campeonatos Mundiales 3x3 y sus respectivos clasificatorios (no es mandatorio para eventos de la base).*

### **Art. 5 Puntuación**

**5.1.** Cada tiro anotado realizado dentro del arco recibirá un (1) punto.

**5.2.** Cada tiro anotado realizado detrás del arco recibirá dos (2) puntos.

**5.3.** Cada tiro libre anotado recibirá un (1) punto.

## **Art. 6 Tiempo de juego/Ganador de Juego**

**6.1.** El tiempo de juego regular será de la siguiente manera:

Un (1) periodo de 10 minutos de juego. El reloj debe detenerse durante situaciones de bola muerta y tiros libres. Se debe reiniciar después de completado el intercambio del balón (tan pronto toque las manos del equipo ofensivo).

**6.2.** Sin embargo, el primer equipo que anote 21 puntos o más ganará el partido si esto ocurre antes de que termine el tiempo de juego regular. Esta regla aplica al tiempo de juego regular solamente (no en un eventual tiempo suplementario).

**6.3.** Si el marcador está empatado al final del tiempo de juego, se jugará un tiempo periodo suplementario. Habrá un intervalo de un (1) minuto antes de que inicie el tiempo suplementario. El primer equipo que anote dos (2) puntos en tiempo suplementario gana el partido.

**6.4.** Un equipo perderá el partido por incomparecencia si a la hora de inicio el equipo no está presente en la cancha de juego listo para jugar con tres (3) jugadores.

*Nota: si no hay un reloj de juego disponible, la duración del tiempo de juego quedará a discreción del organizador. FIBA recomienda establecer el límite de anotación en línea con la duración del partido [10 minutos/10 puntos; 15 minutos/15 puntos; 20 minutos/21 puntos].*

## **Art. 7 Faltas/Tiros libres**

**7.1.** Un equipo estará en situación de faltas acumulativas cuando haya cometido siete (7) faltas.

**7.2.** Un jugador que haya cometido su cuarta (4) falta deberá abandonar el partido.

**7.3.** Cuando se comete una falta durante el acto de tiro dentro del arco se otorgará un (1) tiro libre.

**7.4.** Cuando se comete una falta durante el acto de tiro detrás del arco se otorgarán dos (2) tiros libres.

**7.5.** Cuando se comete una falta durante el acto de tiro y se anota el intento se otorgará un (1) tiro libre adicional.

**7.6.** Cuando se comete una falta en cualquier acción que no sea un tiro, si hay situación de faltas acumulativas, se otorgará un (1) tiro libre.

## **Art. 8 Retrasar el juego**

**8.1.** Retrasar o no jugar de forma activa (ej. no intentar anotaciones) será considerado una violación.

**8.2.** Si la cancha está equipada con un reloj de tiro, un equipo podrá intentar un tiro en 12 segundos. El reloj se iniciará tan pronto el balón este en las manos del jugador ofensivo (luego del intercambio con el jugador defensivo o después de un intento de campo anotado).

*Nota: Si la cancha no está equipada con un reloj de tiro y un equipo no intenta atacar el canasto lo suficiente, el árbitro les dará una advertencia cantando en voz alta los últimos cinco (5) segundos.*

## **Art. 9 Como se pone en juego el balón**

**9.1.** Después de cada intento anotado o último tiro libre:

Un jugador del equipo que no anota podrá reiniciar el juego driblando o pasando el balón desde el área debajo del canasto (no detrás de la línea de fondo) a algún lugar detrás del arco.

No se le permite al equipo defensivo que inicie una acción ofensiva si agarra el balón en el área del semicírculo debajo del canasto.

**9.2.** Luego de un intento de campo o tiro libre no anotado:

Si el equipo ofensivo atrapa el rebote, podrá continuar intentando anotar sin sacar el balón fuera del arco.

Si el equipo defensivo atrapa el rebote, debe sacarlo fuera del arco (ya se pasándolo o driblandolo).

**9.3.** La posesión del balón otorgada a cualquier equipo luego de una situación de bola muerta debe iniciarse con un intercambio de balón (entre el jugador defensivo y el ofensivo) detrás del arco en la parte superior del mismo.

**9.4.** Se considera que el jugador está "detrás del arco" cuando ninguno de sus pies se encuentre adentro o pisando el mismo.

**9.5.** En el evento de una situación de bola entre dos, el equipo defensivo recibirá la posesión del balón.

**Art. 10 Sustituciones**

Cualquier equipo podrá realizar sustituciones cuando haya bola muerta, previo al intercambio del balón ("check ball") (ver Art. 9.3). El sustituto podrá entrar a juego después de que su compañero de equipo haya salido de la cancha y haya establecido contacto físico con él/ella. Las sustituciones solo pueden ocurrir detrás de la línea opuesta al canasto y no requieren la intervención de los árbitros u oficiales de mesa.

**Art. 11 Tiempo muerto computable**

Un (1) tiempo muerto de treinta (30) segundos se le otorgará a cada equipo. Un jugador puede pedir dicho tiempo en una situación de bola muerta.

**Art. 12 Proceso de protesta**

Si un equipo cree que sus interés se han visto afectados adversamente por una decisión de un oficial o por cualquier evento que haya ocurrido durante el partido, debe proceder de la siguiente forma:

1. Un jugador de dicho equipo deberá firmar la hoja de anotaciones de forma inmediata al final del partido y antes de que el árbitro la firme.
2. Treinta (30) minutos después de finalizado el partido, el equipo debe presentar una explicación del caso por escrito, además de un depósito de seguridad de 200 USD al Director Deportivo. Si la protesta es aceptada, dicho depósito será devuelto.
3. Se puede utilizar materiales de video solamente para decidir si el último tiro en un intento de campo al final del partido fue ejecutado dentro del tiempo reglamentario y/o si el intento de campo vale uno (1) o dos (2) puntos.

### **Art. 13 Clasificación de los equipos**

Tanto en la clasificación de grupo como en la general de la competición, las siguientes reglas de clasificación aplican. Si los equipos siguen empatados luego del primer paso, deberá referirse al próximo y así sucesivamente.

1. Más victorias
2. Partidos frente a frente (solo se tomará en cuenta las victorias/derrotas y aplica para los partidos dentro de los grupos solamente)
3. Mayor cantidad de puntos anotados.

Si los equipos aún siguen empatados luego de los tres pasos antes mencionados, el equipo con el puesto más alto (suma de los puntos de los tres [3] jugadores con la clasificación más alta antes de la competición) ganará el empate.

**Nota: Este documento fue traducido de su original en inglés. En caso de alguna discrepancia o error, el documento en inglés prevalecerá como el oficial.**