



REGLAS DE JUEGO



CANCHA-EQUIPOS-VESTIMENTA OFICIALES DE JUEGO

ART 01

Art. 1 Cancha: El juego se llevará a cabo en una mitad de cancha con un (1) aro. La cual será establecida antes del inicio del juego de LDDLA CANCHA DE 3X3 ES DE 15 MTS DE ANCHO POR 11 DE LARGO La cancha tendrá el tamaño de una cancha de baloncesto regular, incluyendo una línea de tiro libre (5.80m), una línea de dos puntos (6.75m) y un semicírculo de falta ofensiva debajo del único canasto.

Art. 2 Equipos: Cada equipo constará de cuatro (4) jugadoras (tres [3] jugadores en la cancha y un [1] sustituto). Los jugadores podrán ser o no los mismos de la lista de la liga Federal, pero deben estar diligenciados en el SIREDI.

Art. 3 Vestimenta: Los equipos participantes deberán acudir con la camiseta del juego, deberán ir numeradas conservando los mismos durante toda la competición.

Art. 4 Oficiales de juego: Los oficiales de juego consistirán en mínimo 1 (un) arbitro y máximo dos (2) árbitros y dos (2) crono metristas/anotadores. Los mismos serán quienes controlen el juego

INICIO DEL JUEGO

ART 05

5.1. Ambos equipos deberán ingresar al rectángulo de juego entrados en calor y con el sorteo por parte de los jueces realizado. Listos para comenzar el partido. Los partidos se desarrollarán antes del comienzo del juego de la LFF o en el entretiempo del juego

5.2. Un tiro de moneda determinará qué equipo tendrá la primera posesión. El equipo que gana el tiro de moneda tendrá la opción de escoger si se beneficiará de tener la primera posesión del partido o si escogerá la primera posesión 3 de un posible tiempo adicional.

5.3. El juego deberá iniciarse con tres (3) jugadores en cancha.

PUNTUACIÓN

ART 06

- 6.1. Cada tiro dentro de la línea de tres puntos tendrá un valor de un (1) punto.
- 6.2. Cada tiro detrás de la línea de tres puntos tendrá un valor de dos (2) puntos.
- 6.3. Cada tiro libre anotado tendrá un valor de un (1) punto.

TIEMPO DE JUEGO / GANADOR DEL JUEGO

ART 07

- 7.1. El tiempo de juego regular será de la siguiente forma:
EL TIEMPO DE JUEGO ES DE 10 MINUTOS DETENIENDO EL RELOJ CADA VEZ QUE EL JUEZ HAGA SONAR SU SILBATO Y 12 SEGUNDOS DE POSESION, en caso de que no tenga reloj de 12 segundos se podrá jugar con 14 segundos.
- 7.2. Sin embargo, EL PRIMER EQUIPO QUE ANOTE 21 PUNTOS o más ganará el juego si eso ocurre antes de que se termine el tiempo regular. Esta regla aplica al tiempo de juego regular (no en un posible tiempo adicional).
- 7.3. Si el marcador está empatado al final del tiempo regular, habrá un intervalo de un (1) minuto antes de que comience dicho tiempo adicional. El primer equipo en anotar dos (2) puntos en el tiempo adicional, ganará el juego. EN CASO DE EMPATE .REPONE EL EQUIPO QUE NO INICIO EL JUEGO LUEGO DEL SORTEO, SE JUEGA CON RELOJ DE POSESION DE 12 SEGUNDOS Y GANA EL PRIMER EQUIPO QUE CONSIGUE ANOTAR 2 (DOS) PUNTOS.NO DIFERENCIA DE 2
- 7.4. Un equipo perderá el juego por incomparecencia si no está presente en la cancha con tres (3) jugadoras listas para participar a la hora pautada para el inicio del mismo.

FALTA / TIROS LIBRES

ART 08

8.1. Un equipo estará en situación de faltas después que haya cometido su 6ta falta. Los jugadores no serán excluidos basado en su número de faltas personales sujeto al Art. 15.

8.2. Las faltas durante el acto de tiro dentro del arco resultarán en 1 tiro libre, mientras que las faltas durante el acto de tiro fuera del arco resultarán en 2 tiros libres.

8.3. Faltas durante el acto de tiro seguido de un intento de campo anotado resultarán en un 1 tiro libre adicional.

8.4. Las faltas colectivas 7, 8 y 9 resultarán siempre en 2 tiros libres. La 10ma falta colectiva resultará en 2 tiros libres y posesión del balón. Ésta cláusula aplicará también a faltas durante el acto de tiro y anula 7.2. y 7.3.

8.5. Todas las faltas técnicas resultarán siempre en 1 tiro libre y posesión del balón; mientras que faltas antideportivas resultarán en 2 tiros libres y posesión del balón. El partido deberá continuar con un intercambio de balón en la parte superior del arco luego de una falta técnica o antideportiva. Nota: no se otorgarán tiros libres luego de una falta ofensiva.

RETRASAR JUEGO

ART 09

9.2. Este artículo se refiere a la posibilidad de que no exista reloj de 12 ó 14 segundos de juego. Los equipos no deben retrasar el juego siendo el árbitro el que debe agilizarlo, y dar el conteo para realizar el lanzamiento. El reloj de juego se reiniciará tan pronto la bola este en las manos de los jugadores ofensivos (después de que se intercambie con el jugador defensivo o después de un intento de campo anotado debajo del canasto).

COMO JUGAR EL PARTIDO

ART 10

10.1. Luego de un intento de campo anotado o un último tiro libre: un jugador del equipo que no anota reiniciará el juego driblando o pasando la bola desde dentro de la cancha, exactamente debajo del canasto (y no detrás la línea de fondo) a un lugar dentro de la cancha detrás de la línea de tres puntos debiendo de pasar el balón a un compañero que se encuentre también fuera de la línea de 3 puntos. En el caso de hacerlo a un compañero que esté dentro este debe de salir botando hacia fuera de la línea de 3 puntos 4

10.2. Las faltas personales donde no haya acción de tiro ni penalización por bonus se pondrán en juego en la media cancha fuera de la línea de 3 puntos. CADA VEZ QUE EL JUEZ HAGA SONAR SU SILBATO Y EL JUEGO TENGA QUE REANUDARSE (SIEMPRE QUE NO SEA CON UN LANZAMIENTO DE FOUL), EL JUEGO SIGUE DESDE FUERA DE LA LINEA DE 3 PUNTOS EN EL EJE DE CANCHA CON UN CHECK BALL. (EL DEFENSOR LE PASA LA PELOTA AL ATACANTE PARA QUE ESTE INICIE EL JUEGO) LO MISMO OCURRE SI LA PELOTA SALE DE LA CANCHA EN CUALQUIER LUGAR Y EL JUEZ HACE SONAR SU SILBATO No se permitirá que el equipo defensivo continúe jugando la bola en el área del semicírculo debajo del canasto.

10.3. Después de un intento de campo fallido o de un último tiro libre: si el equipo ofensivo recupera el rebote, este podrá continuar realizando intentos al canasto sin sacar el balón fuera de la línea de tres puntos. Si el equipo defensivo recupera el rebote o roba el balón, tendrá que llevarlo hasta detrás de la línea de tres puntos (pasando o driblando).

10.4. La posesión del balón otorgada a cualquier equipo luego de una situación de balón muerto deberá iniciar con un intercambio de balón (entre el jugador defensivo y ofensivo) detrás de la línea de tres puntos en la parte superior de la cancha. Se considerará que un jugador está "detrás de la línea" cuando ninguno de sus pies esté dentro o sobre la línea de tres puntos.

COMO JUGAR EL PARTIDO

ART 10

10.5. Después de posiciones divididas: NO EXISTE FLECHA EN EL 3X3, EN CASO DE PELOTA DIVIDIDA EL EQUIPO QUE REANUDA EL JUEGO ES EL EQUIPO QUE DEFIENDE

10.6. Después de un robo, pérdida, etc.: si ocurre dentro de la línea de tres puntos, la bola será pasada/dribleada a un lugar detrás de la misma. Si esto ocurre dentro del área de dos puntos, el equipo defensivo debe llevar la pelota (pasando o driblando) a un lugar detrás de la línea de tres puntos. Una vez la pelota se encuentre detrás de la línea de tres puntos cualquier jugador del equipo ofensivo puede intentar anotar. Se considera que el balón está fuera cuando el jugador que mantiene esa posesión tiene ambos pies fuera de la línea de 3 puntos

10.7. El juego puede continuar hasta que uno de los equipos se quede con un solo jugador.

10.8. A CONTINUACION DEL JUEGO DESPUES DEL GOL NO ES LIBRE , EL EQUIPO DEFENSOR PUEDE DEFENDER SIEMPRE QUE SE ENCUENTRE) FUERA DEL AREA DE NO CARGA (HERRADURA DEBAJO DEL ARO) (INTERCEPTANDO EL PASE O ROBANDO AL QUE DRIBLEA.) SI RECUPERA LA PELOTA DEBE SALIR A LA LINEA DE 6,75 Y CONTINUAR CON EL ATAQUE. SI UN EQUIPO DEFIENDE DENTRO DEL AREA DE NO CARGA DESPUES DE UN GOL, PRIMERO SE LO APERCIBE Y LUEGO SE COBRA UNA FALTA TECNICA. 9.10. El defensor que habilita al nuevo atacante, solo puede darle el balón al jugador que defiende, en el centro de la cancha. Enviar el balón hacia un jugador de los laterales será penalizado.

10.9. Cuando la pelota sale del campo de juego, el equipo atacante deberá esperar la habilitación del árbitro para sacar desde la posición en que la pelota salió. (SE SACA SIEMPRE DESDE EL EJE DE CANCHA FUERA DE LA LINEA DE 6,75 REALIZANDO UN CHECK BALL)

10.10. En caso de que el ataque pierda la pelota cuando esta se va de la cancha, los nuevos atacantes no estarán habilitados para atacar, teniendo que salir afuera de la línea de 3 picándola o con un pase. 9.13. El equipo defensor no puede tomar ventaja cuando habilita al ataque (robar el balón, hacer un mal pase, habilitar a un jugador lejano). Esto se penalizará con una falta técnica.

10.11. La habilitación del defensor debe ser con un pase de pique siempre. Si se interpreta que desea tomar una ventaja se penalizará con una falta técnica.

SUSTITUCIÓN

ART 11

11.1. La sustitución será permitida cuando la pelota quede muerta. (SIEMPRE QUE EL JUEZ HAGA SONAR SU SILBATO, NO HAY CAMBIO DESPUES DEL GOL) Estas son ilimitadas. Los jugadores en cancha solo pueden pedirselo al árbitro y los suplentes únicamente a la mesa de control.

11.2. El jugador que pide un cambio para entrar, debe esperar fuera de la cancha al jugador que abandona el juego y debe haber un contacto físico entre las manos del que pretende entrar y el que sale, antes de entrar en la cancha.

11.3. Fair Play: Si un equipo lo decide está permitido prescindir de jugar con un jugador si el equipo contrario se queda solo con 2 jugadores en cancha, formando un duelo 2vs2. Se entiende como un acto de buena fe y para nada obligatorio. UN PARTIDO PUEDE TERMINAR CON DOS JUGADORES PERO NO PUEDE COMENZAR CON DOS JUGADORES

TIEMPOS MUERTOS

ART 12

Un (1) tiempo muerto de 30 segundos será otorgado a cada equipo. Un jugador puede pedir ese tiempo muerto en una situación de bola muerta. NO HAY TIEMPO MUERTO LUEGO DEL GOL El participante tiene la obligación de conocer, respetar y aceptar el REGLAMENTO DE JUEGO 3x3 y las normas establecidas como NORMAS GENERALES y CODIGO DE PENAS.

Nota: En éste último punto, en ambos casos, se aplicara el artículo 4 de las Reglas Generales. -U8, U10, U12 : descuento de un (1) punto en la tabla general de divisiones formativas al equipo que no complete el mínimo requerido en cada jornada que dispute. Cero (0) punto al equipo que no presente el mínimo requerido en cada jornada que dispute.

FEBAMBA



FEBAMBA
FEDERACIÓN DE BASKETBOL DEL ÁREA
METROPOLITANA DE BUENOS AIRES



**ASOCIACIÓN FEMENINA
METROPOLITANA DE BASKETBOL**