

NORMAS 3X3

Las reglas Oficiales de Baloncesto de FIBA son válidas para todas las situaciones de juego que se mencionan específicamente en las Reglas de Juego 3x3 que se incluyen abajo.

Art. -1 Cancha y Balón

Los partidos se juegan en una cancha de baloncesto con 1 canasta.

Art.- 2 Equipos

Cada equipo estará compuesto por 4 jugadores (3 jugadores en cancha y 1 sustituto)

Nota: No se permitirá entrenadores en el área de juego.

Art.- 3 Oficiales de Juego

Los oficiales de juego serán 1 árbitro cada 2 medias pistas y 1 cronometrador/anotador.

Art.-4 Inicio de partido

Se establecerá un calentamiento simultáneo de 10 minutos con 1 balón por equipo para los equipos que jueguen el primer encuentro de cada sesión y de 2 minutos entre cada partido para el resto de partidos.

Un lanzamiento de moneda determinara cual equipo tendrá la primera posesión.

El partido debe iniciarse con tres (3) jugadores en cancha

Art.-5 Puntuación

Cada tiro dentro del área de 6,75m tendrá un valor de 1 punto Cada tiro fuera del área de 6,75m tendrá un valor de 2 puntos. Cada tiro libre anotado tendrá un valor de 1 punto.

Art.-6 Tiempo de juego/ Ganador del partido.

El tiempo regular será de 10 minutos. El reloj no se detendrá en ningún momento. El árbitro podrá penalizar con falta antideportiva en caso que algún equipo « pierda tiempo» deliberadamente. Los partidos en todas las canchas de juego serán simultáneos.

El primer equipo en anotar 21 puntos o más ganara el partido si ocurre antes de terminado el tiempo de juego regular.

Si el marcador se encuentra empate al finalizar el tiempo de juego , los seis jugadores que había en cancha en el momento final, tiraran un tiro libre, proclamándose ganador por 1 punto de diferencia el equipo que anote más tiros libres. En caso de persistir el empate se seguirán tirando tandas de 1 tiro libre por equipo ganando el primero que anote sin que lo haga el equipo contrario.

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si al momento del inicio del partido dicho equipo no se presenta con 3 jugadores listos para jugar. En caso de perder el partido por no comparecencia, la puntuación anotada será de 2-0

Un equipo perderá por negligencia si abandona la cancha antes de finalizar el encuentro o si todos los jugadores de un equipo estan lastimados o descalificados. En caso de una situación de negligencia, el equipo ganador podrá mantendrá los puntos anotados durante el partido hasta ese momento.

Art.-7 Faltas / Tiros libres

Un equipo estará en situación de faltas cuando hay cometido 6 faltas. Una vez el equipo alcance la falta colectiva nº 9, cada falta subsecuente será considerada como una falta técnica. Para evitar dudas, los jugadores no serán excluidos en base al número de faltas personales pero bajo las situaciones descritas en el Art.15.

Se otorgara 1 tiro libre por falta en acción de tiro dentro del área de 6,75m, mientras que por aquellas faltas cometidas durante la acción de tiro el acto fuera del área 6,75m , se otorgaran 2 tiros libres.

Se otorgara 1 tiro libre adicional por faltas cometidas durante el acto de tiro seguidas de una canasta de campo anotado

Siempre se otorgaran 2 tiros libres cuando ocurren las faltas colectivas **7,8 y 9**. Cuando ocurra la **10** falta y cualquier falta subsecuente, así como faltas técnicas y antideportivas se otorgaran 2 tiros libres y la posesión del balón. Esta cláusula aplica también a faltas durante el acto de tiro y anula la 7.2 y 7.3.

Se retiene la posesión de un último tiro libre derivado de una falta antideportiva o técnica y el partido continuara con un intercambio de balón detrás del a área de 6,75m. en la parte superior del mismo.

Art.-8 Como se pone en juego el Balón

Luego de cada intento de campo o último tiro libre anotado.

Un jugador del equipo que no anota reiniciará el juego driblando o pasando el balón desde dentro de la cancha directamente debajo de la canasta (no desde detrás de la línea) a un lugar detrás del área.

No se permitirá que el equipo defensivo ataque el balón en el área del semicírculo debajo de la canasta.

Luego de cada intento de campo o tiro libre no anotado. Si el equipo ofensivo recupera el rebote, este podrá continuar realizando intentos a la canasta sin sacar el balón fuera del área.

Si el equipo defensivo recupera el rebote o roba el balón, tendrá que llevarlo hasta detrás del área de 6,75m.

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 del área en la parte superior de la cancha.

Se considerara que un jugador está detrás del área de 6,75m. , cuando ninguno de sus pies este dentro o sobre la línea del área.

En la eventualidad de que ocurra una situación de balón entre dos, el equipo defensivo recibirá el balón.

Art.-9 Atrasar

Atrasar o no jugar de forma activa (no tratar de anotar) será considerado como una violación.

Si un equipo no está tratando de atacar la canasta lo suficiente, el árbitro realizará una advertencia, contando los últimos 5 segundos (5,4,3...)

Será una violación cuando, después de que el balón ha sido sacado fuera de la línea de 6,75, el jugador ofensivo dribla el balón con su espalda o de lado a la canasta por más de cinco segundos

Art.-10 Sustituciones

Se podrá realizar sustituciones cuando del balón este muerto o intercambio de balón. El sustituto puede entrar al partido luego que su compañero del equipo establezca contacto físico con él y salga de la cancha. Las sustituciones solo podrán realizarse detrás de la línea de fondo opuesta a la canasta y no requerirán acción alguna por parte de los árbitros u oficiales de mesa.

Art.- 11 Tiempo muerto computable

Los equipos no disponen de tiempos muertos durante el juego

Art.- 12 Procedimiento de protesta

En caso de que un equipo sienta que sus intereses han sido afectados adversamente por una decisión de un oficial o por una situación que ocurrió durante un partido, se debe proceder de la siguiente forma:

Un jugador firmara la hoja de anotación inmediatamente al finalizar el partido y antes de que el árbitro la firme. Dentro de un periodo no superior a 15 minutos, el equipo presentara una explicación escrita sobre el caso y lo entregará a la organización

Art .- 13 Clasificación de equipos.

Tanto para la clasificación de grupos como la competencia como tal, las siguientes reglas de clasificación aplican (en caso de empate, refiérase a la próxima y así sucesivamente).

Más victorias (o proporción de victoria de un número desigual de partidos).

Confrontación. Frente a frente (solo se toma en consideración las victorias/derrotas y se aplica dentro del grupo solamente).

Mayor cantidad de puntos anotados en promedio (sin considerar las anotaciones ganadoras de las incomparecencias).

Art.- 14 Descalificación

Un jugador que cometa dos faltas antideportivas será descalificado del partido por los árbitros y del evento por el Organizador. De forma independiente, el Organizador descalificará del evento al (o los) jugadores envueltos en actos de violencia, agresión física o verbal, interferencia tortuosa en los resultados de los partidos, o violaciones a las reglas. El Organizador podrá descalificar del evento a todo un equipo dependiendo de la contribución de los otros compañeros del equipo, al comportamiento antes mencionado.