

## REGLAS DE JUEGO 3x3

Las Reglas de Juego Oficiales de FIBA serán válidas para cualquier situación de juego que no esté específicamente mencionada en las siguientes Reglas de Juego 3x3:

### 1. Campo de juego y balón.

- El juego se desarrollará en un campo de baloncesto (15 metros de ancho por 11 metros de largo) con una canasta. El campo tendrá una zona restringida de forma rectangular (como la de un campo de baloncesto), incluyendo una línea de tiro libre (a una distancia de 4,60 metros del aro), una línea de dos puntos (línea de 6,75 metros) y un área de semicírculo de no carga debajo de la canasta.
- El balón de juego será:
  - Talla 5 para las categorías de minibasket.
  - Talla 6 para las categorías femeninas.
  - Talla 7 para las categorías masculinas.

### 2. Equipos.

- Cada equipo constará de un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 5.

### 3. Oficiales de juego.

- Los oficiales de juego serán uno o dos árbitros, un anotador y un cronometrador.

### 4. Inicio del partido.

- Ambos equipos calentarán simultáneamente antes del partido.
- La primera posesión será sorteada entre los capitanes de cada equipo.
- El partido se debe iniciar con tres jugadores en el campo.

### 5. Puntuación.

- Cada tiro anotado dentro de la línea de 6,75 metros tendrá el valor de 1 punto.
- Cada tiro anotado fuera de la línea de 6,75 metros tendrá el valor de 2 punto.
- Cada tiro libre anotado tendrá el valor de 1 punto.

### 6. Tiempo de juego / ganador del partido.

- El tiempo de juego consiste en un periodo de 10 minutos. El reloj sólo se detendrá en las situaciones donde un jugador resulte lesionado o cuando el balón se aleje de la canasta.
- El primer equipo que anote 21 puntos o más ganará el partido.
- Si la puntuación queda empate al final del tiempo de juego, cada equipo lanzará 3 tiros libres para determinar el ganador del partido. En caso de persistir el empate, cada equipo lanzará 1 tiro libre hasta determinar el ganador del partido.
- Un equipo perderá el partido por “incomparecencia” si a la hora de inicio asignada no está presente en la cancha de juego con 3 jugadores listos para jugar. El resultado del partido será de 6-0.
- Un equipo perderá por “negligencia” si abandona el campo antes del final del partido o todos los jugadores del equipo quedan lesionados y/o descalificados. El resultado del partido será de 6-0 o el que señale el marcador en el supuesto de que sea más ventajoso para el equipo ganador.

### 7. Faltas / tiros libres.

- Un equipo estará en “situación de faltas” después de que haya cometido su cuarta falta. Es decir, el equipo contrario lanzará tiros libres cuando al equipo infractor se le señale una falta personal en “situación de faltas”.

- Las faltas de tiro dentro de la línea de 6,75 metros se penalizan con 1 tiro libre, y con 2 tiros libres si es fuera de la línea de 6,75 metros.
- Las situaciones de canasta y falta del defensor serán penalizadas con canasta y 1 tiro libre adicional para el atacante, independientemente de la posición del tiro encestando.
- Todas las faltas técnicas se penalizan con 1 tiro libre y posesión del balón; mientras que las faltas antideportivas se penalizan con 2 tiros libres y posesión del balón.
- El partido deberá continuar con un check-ball (*intercambio del balón entre el jugador defensor y el atacante fuera de la línea de 6,75 metros en la parte superior del campo*) después una falta técnica o antideportiva.
- No se otorgarán tiros libres después de una falta ofensiva.

#### 8. ¿Cómo se pone en juego el balón?

- Después de cada tiro de campo anotado o último tiro libre (excepto aquellos seguidos de una posesión de balón):
  - Un jugador del equipo que no anota reiniciará el partido ya sea botando o pasando el balón desde dentro del campo, debajo de la canasta (no detrás de la línea de fondo), hasta algún lugar fuera de la línea de 6,75 metros.
  - El equipo defensivo no podrá realizar una jugada sobre el balón en el área del semicírculo de no carga debajo de la canasta.
- Después de un tiro de campo fallado o último tiro libre (excepto aquellos seguidos de una posesión de balón):
  - Si el equipo ofensivo recupera el rebote, éste podrá continuar intentando anotar sin tener que llevar el balón fuera de la línea de 6,75 metros.
  - Si el equipo defensivo recupera el rebote, deberá llevar el balón hasta algún lugar fuera de la línea de 6,75 metros.
- Si el equipo defensivo corta o bloquea el balón, deberá llevar el balón hasta algún lugar fuera de la línea de 6,75 metros (botando o pasando).
- La posesión del balón que sea otorgada a cualquier equipo después de una situación de balón muerto deberá empezar con un check-ball.
- Un jugador será considerado fuera de la línea de 6,75 metros cuando ninguno de sus pies esté dentro o encima de la línea de 6,75 metros.
- En el caso de que ocurra una situación de salto entre dos, el equipo defensivo recibirá la posesión del balón.

#### 9. Regla de pasividad o retrasar el juego.

- Retrasar el juego o fallar en jugar de forma activa (por ejemplo, no tratar de anotar) será una violación.
- Si la cancha está equipada con un reloj de tiro, un equipo deberá intentar un tiro cada 12 segundos. El reloj deberá iniciar tan pronto el balón esté en las manos del jugador ofensivo (después del check-ball o debajo de la canasta después de un tiro de campo anotado).
- Será una violación cuando, después de que el balón ha sido sacado fuera de la línea de 6,75 metros, el jugador ofensivo bota el balón con su espalda o de lado a la canasta por más de 5 segundos.
- Si la cancha no está equipada con un reloj de tiro y un equipo no está atacando la canasta lo suficiente, el árbitro deberá darles un aviso contando los últimos 5 segundos.

#### 10. Sustituciones.

- Las sustituciones pueden ser llevadas a cabo por cualquier equipo cuando el balón esté muerto, antes del check-ball o antes del tiro libre.
- El sustituto podrá entrar a jugar después de que su compañero de equipo sale del campo y establece contacto físico con él/ella (por ejemplo, tocar las manos).

- Las sustituciones sólo pueden ocurrir detrás de la línea final opuesta a la canasta y no requieren acción por parte del árbitro u oficiales de mesa.

#### 11. Clasificación de los equipos.

- La clasificación en los grupos vendrá determinada por los siguientes criterios:
  - Más victorias.
  - En caso de empate entre dos equipos, el resultado en el enfrentamiento directo.
  - En caso de empate entre 3 o equipos o más, la mayor diferencia entre puntos anotados y encajados.
  - En caso de empate en el apartado anterior, el que cometa menos faltas personales.

#### 12. Descalificación.

- Un jugador será descalificado al cometer 4 faltas personales.
- Un jugador que comete 2 faltas antideportivas o faltas técnicas será descalificado del partido.

#### 13. Adaptación a las categorías de Minibasket.

- Las siguientes adaptaciones a las reglas se recomiendan para las categorías de Minibasket:
  - Mientras sea posible, la canasta debe estar a la altura de 2,60 metros.
  - No se utiliza reloj de tiro; si un equipo no intenta atacar la canasta lo suficiente, el árbitro les dará una advertencia contando los últimos 5 segundos.

#### 14. En caso de cualquier controversia, la organización siempre será la que tome la decisión definitiva.