

RESUMEN REGLAS 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:

CANCHA	La superficie de juego 3x3 es 15 metros (ancho) por 11 metros (largo). Zona restringida de forma rectangular. Línea de tiro libre (a 4,60 metros del aro). Línea de 2 puntos (línea de 6,75 metros). Área de semicírculo de no carga debajo de la canasta.
BALÓN DE JUEGO	Talla 5 para minibasket, talla 6 para femenino y talla 7 para masculino.
EQUIPOS Y JUGADORES	Cada equipo constará de un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 5.
ÁRBITROS Y ANOTADORES	Cada partido, dentro de lo posible, será dirigido por un árbitro, un anotador y un cronometrador.
INICIO DEL PARTIDO	Calentamiento simultáneo de ambos equipos. La primera posesión será sorteada entre los capitanes de cada equipo. El partido se debe iniciar con tres jugadores en el campo.
PUNTUACIÓN	1 punto dentro de la línea de 6,75 metros y en los tiros libres. 2 puntos fuera de la línea de 6,75 metros.
TIEMPO DE JUEGO	10 minutos a reloj corrido. El tiempo se detendrá en caso de lesión o cuando así lo determine la organización.
GANADOR DEL PARTIDO	El primer equipo que anote 21 puntos o más ganará el partido. En el caso de no llegar a 21 puntos cuando termine el tiempo reglamentario, el ganador será el que consiga más puntos.
DESEMPATES	Si el partido, tras el tiempo reglamentario, acaba en empate, 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.
FALTAS / TIROS LIBRES	Faltas 1 a 4: <ul style="list-style-type: none"> - Tiros libres en caso de acción de tiro o en caso de canasta y tiro libre adicional. - "Check-ball" si no es en acción de tiro. Faltas 5 y siguientes, siempre tiros libres. Un jugador es eliminado si comete 4 faltas personales o 2 faltas técnicas / antideportivas.
FALTA TÉCNICA	1 tiro libre y posesión de balón (inicio del juego con "check-ball").
FALTA ANTIDEPORTIVA	2 tiros libres y posesión de balón (inicio del juego con "check-ball").
DESPUÉS DE CANASTA CONVERTIDA	Posesión para el equipo defensor justo debajo del aro (dentro del semicírculo de no carga). Se debe botar o pasar a un jugador que esté fuera de la línea de 6,75 metros. No se puede defender dentro del semicírculo de no carga. <i>No hay saques después de canasta.</i>
DESPUÉS DE BALÓN MUERTO	<i>"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.</i>
DESPUÉS DE REBOTE O BALÓN ROBADO	Salir de la línea de 6,75 metros con bote o con pases para iniciar un nuevo ataque.
REGLA DE PASIVIDAD	A criterio del árbitro, se avisará a los equipos de que quedan 5 segundos para lanzar a canasta.
LUCHA	Posesión para el equipo defensor.
SUSTITUCIONES	En situaciones de balón muerto y antes del "check-ball" o 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.

*NOTA: Se considerará que un jugador está fuera de la línea de 6,75 metros si ninguno de sus pies está encima o dentro de la línea.