

ANEXO 4: REGLAMENTO 3X3

La cancha de juego de 3x3 mide 15 metros de ancho por 11 metros de largo.

El balón oficial de 3x3 se usará en todos los partidos.

La plantilla de cada equipo estará compuesta por 4 jugadores/as. En los partidos habrá 3 jugadores/as jugando y un/a sustituto/a. No habrá entrenadores ni se pueden recibir instrucciones externas

El partido debe comenzar con 3 jugadores/as dispuestos para jugar.

Habrà un tiempo muerto de 30 segundos por equipo.

La primera posesión se realizará por sorteo. El equipo que gane el sorteo decide sobre si toma el balón para comenzar o lo deja para tener la primera posesión en una posible prórroga.

El valor de las anotaciones será de 1 punto, y 2 puntos si se anota desde detrás del triple.

La duración del partido será de 10 minutos, con un límite de anotación de 21 puntos.

Aplicable solamente al tiempo de juego regular. El reloj de partido no se para tras canasta y sólo se parará con balón muerto en el último minuto.

En caso de prórroga, el primer equipo que anota 2 puntos gana el partido.

El reloj de lanzamiento señalará 12 segundos al inicio de cada posesión. Si no hay disponible un reloj de lanzamiento visible, el operador del reloj de lanzamiento avisará y realizará una cuenta atrás de los últimos 5 segundos.

Faltas:

- Entre 1-6
 - Falta fuera de acción de tiro, check ball
 - En acción de tiro
 - Canasta entra: válida y 1 tiro libre adicional y rebote
 - Canasta no entra: 1-2 tiros libres y rebote
- Entre 7-9
 - Falta fuera de acción de tiro, 2 TL + Rebote
 - En acción de tiro
 - Canasta entra: válida y 2 TL + Rebote
 - Canasta no entra: 2 TL + Rebote
- +10
 - Falta fuera de acción de tiro, 2 TL + Check ball
 - En acción de tiro
 - Canasta entra: válida y 2 TL + Check ball
 - Canasta no entra: 2 TL + Check ball
- Antideportivas
 - Suman dos faltas de equipo, después,
 - 1-9 Faltas :2TL + Rebote
 - +10 Faltas :2 TL + Check ball
 - Segunda antideportiva de un mismo jugador :2 TL + Check ball

- Descalificante
 - Suman dos faltas de equipo y 2 TL + Check ball
- Falta Técnicas
 - Ningún equipo controla el balón, 1 TL + balón para última defensa.
 - Un equipo controla el balón, 1 TL y balón sin cambio de posesión
FT en Defensa, reiniciamos a 12''
FT en ataque, continuamos cuenta

Posesión después de canasta convertida si el balón no sale fuera del terreno de juego:

- Balón para la defensa.
- Justo debajo del aro
- El balón debe salir del triple botando o con pases. Este concepto se llama aclarar balón.
- No se permite al equipo defensor presionar el balón dentro del área del semicírculo de “nocarga” debajo del aro.
- Si tras canasta el balón sale fuera, Check ball

Posesión después de un balón muerto: Intercambio de balón (check ball) detrás del arco (en la parte superior central).

Posesión después de un rebote defensivo o robo: El balón debe salir del triple botando o con pases, se debe aclarar el balón

Posesión después de una situación de salto: Posesión para la defensa.

Sustituciones:

- En situaciones con el balón muerto, antes del checkball, de un tiro libre o durante los tiros libres.
- El sustituto/a puede entrar en el partido después de que el compañero/a salga del terreno de juego y de establecer un contacto físico con él detrás de la línea de fondo opuesta a la canasta.
- Las sustituciones no requieren ninguna acción de los árbitros u oficiales de mesa.

Stalling

- Ningún jugador atacante, tras haber limpiado el balón su equipo, puede permanecer más de tres segundos botando el balón dentro del arco de espaldas o de lado a canasta.
- En caso de ser sancionado un Stalling habrá un Check Ball.

NOTAS

* Se considera que un jugador/a está “detrás del triple o arco” si ninguno de sus pies está dentro o pisa el arco.

** Las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA se aplican para todas las situaciones de juego no mencionadas específicamente arriba.