



UGP - PIN 3x3 (Reglamento FIBA)

1. EQUIPOS Y EQUIPACIONES

- LA COMPOSICIÓN de los equipos deberá permanecer **INALTERABLE** durante todo el torneo. El primer día se realizará una comprobación de inscritos y una foto que confirme la identidad de los participantes.
- Cualquier variación deberá ser comunicada a la organización para su conocimiento.
- Se recomienda llevar 2 equipaciones para evitar coincidencias con equipos rivales. NO HAY PETOS.
- **Para facilitar la organización del evento hay que estar en el campo de juego 15 min antes del inicio del primer partido y pasar por la mesa de control.**
- **Dentro del recinto de juego únicamente podrán permanecer las personas participantes y UNA PERSONA RESPONSABLE DEL EQUIPO.**

2. REGLAS DE JUEGO

2.1. Valor de las canastas:

- El valor de las canastas será: 1 punto dentro de la zona, 2 puntos desde fuera de la zona

2.2. Comienzo y final del partido

- Para empezar el juego se hará “piedra, papel o tijera”.
- El partido finaliza cuando se cumpla una de las 2 condiciones:
 - **Infantil:** 10 minutos o 15 puntos
 - **Mini:** 10 minutos o 20 puntos.
 - **Pre-mini:** 10 minutos o 15 puntos.
 - **Saskieskolak:** 10 minutos o 10 puntos.
- EN CASO DE NO ASISTIR A UNA DE LAS DOS JORNADAS, LOS PARTIDOS DE AMBAS JORNADAS NO SE COMPUTARÁN.
- El tiempo solo se detendrá cuando se pida un tiempo muerto y en el lanzamiento de tiros libres
- En caso de acabar el partido en tanteo empatado, se jugará una prórroga que GANARÁ EL EQUIPO QUE ANTES CONSIGA ANOTAR 2 puntos. (1 punto, categoría SASKIESKOLA)

2.3. Check-ball

- El check-ball consiste en entregar la posesión del balón a un jugador del equipo que tiene que atacar después de una situación de balón muerto.
- El jugador ofensivo que vaya a obtener el control del balón tiene que estar fuera de la zona, enfrente del aro. El jugador defensivo que entrega el balón lo entregará a la mano o con un bote y deberá dejar una distancia razonable de 1 metro aproximadamente.
- El primer check-ball del tiempo regular y de la prórroga lo administrará el árbitro.
- Todos los saques se realizarán desde la zona frontal y fuera de la zona mediante un check ball.



2.4. Tiempo muerto

- Cada equipo cuenta con un tiempo muerto de 30 segundos.
- El tiempo libre se puede solicitar en situaciones de balón muerto antes de un check-ball o tiro libre.
- Cada equipo tendrá un tiempo muerto extra para la prórroga.

2.5. Cambios

- Se pueden realizar cambios en situaciones de balón muerto antes de un check-ball o tiro libre.
- No hay que solicitar el cambio.

2.6. Cómo jugar el balón

- DESPUÉS DE CANASTA, un jugador del equipo que no ha anotado comienza un nuevo ataque botando o pasando el balón a u jugador fuera de la zona.
- Un jugador se considera que está fuera de la zona cuando ninguno de sus pies está dentro o pisando la línea de la zona
- Tras un intento de tiro fallado o tiro libre, si un jugador ofensivo coge el rebote puede volver a tirar sin aclarar el balón. Si el rebote lo coge un jugador defensivo, deberá salir de la zona para volver a tirar.
- Si el equipo defensivo roba o taponar el balón, tiene que salir de la zona para poder jugar.
- Todas las posesiones que comiencen tras una situación de balón muerto deben comenzar con un check-ball desde el frontal de la pista y fuera de la zona.
- En situaciones de lucha, el juego se reanuda con un check-ball del último equipo defensor.
- Si un jugador intenta un tiro sin haber aclarado el balón, se considerará una violación y la canasta no valdrá.
- El balón se pondrá en juego con un check-ball del equipo que defendía.

3. FALTAS

- Un equipo estará en situación de bonus tras cometer 6 faltas.
 - Los jugadores no son expulsados por acumulación de faltas.
 - Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, el jugador será recompensado de la siguiente manera:
 - Si el tiro entra, la canasta cuenta y se otorga un tiro libre adicional. Se otorgarán 2 tiros libres adicionales a partir de la 7ª falta de equipo.
 - Si el tiro desde dentro del arco no se anota, 1 tiro libre. 2 tiros libres a partir de la 7ª falta de equipo.
 - Si el tiro se ha intentado desde fuera del arco, 2 tiros libres.
1. Las faltas antideportivas y descalificantes cuentan como 2 faltas de equipo. La primera falta antideportiva de un jugador se sancionará con 2 tiros libres, pero no con la posesión del balón. Cualquier falta descalificante se sancionará con 2 tiros libres y posesión del balón.
 2. Las faltas de equipo 7, 8 y 9 siempre se penalizan con 2 tiros libres.
 3. La 10ª falta de equipo y las siguientes se penalizarán con 2 tiros libres y check-ball.



4. TABLA RESUMEN

SITUACIÓN	CARACTERÍSTICAS 3X3
Campo y balón	Medio campo, Balón talla 5 / 6 / 7
Equipos	4 -7 jugadores/as
Posesión inicial	Se hará “piedra, papel o tijera”. El ganador decide si tiene la primera posesión del tiempo regular o de la prórroga
Puntuación	1 punto dentro y 2 fuera de la zona
Duración del partido y límite de puntos	10 minutos o puntuación dependiendo de categoría
Prórroga	Primer equipo en anotar 2 puntos (saskieskolak 1 punto)
Tiros libres tras falta de tiro	1 tiro libre 2 tiros libres si se comete la falta fuera del arco
Saques	Todos los saques se efectuarán desde la zona frontal fuera de la zona con un check-ball
Límite de faltas por equipo (Bonus)	6 faltas
Sanción faltas 7, 8 y 9 de equipo	2 tiros libres
Sanción falta 10 de equipo y en adelante	2 tiros libres + posesión
Sanción falta técnica	1 tiro libre, no cambia la posesión
Sanción por falta antideportiva	2 tiros libres, no cambia la posesión (excepto en faltas de equipo a partir de la 10ª) Cuenta como 2 faltas de equipo
Sanción falta descalificante	2 tiros libres + posesión Cuenta como 2 faltas de equipo
Posesión tras canasta	Después de encestar, el equipo que ha recibido la canasta pone en balón en juego, botando o pasando, hasta salir de la zona. El equipo que defiende no puede presionar cuando el atacante está en el semicírculo de no-carga.
Posesión tras balón	Check-ball



muerto	
Posesión tras rebote defensivo o robo	El balón tiene que salir fuera de la zona para poder atacar (aclarado)
Posesión tras lucha	Posesión para la defensa
Cambios	En situaciones de balón muerto, antes de un check-ball El sustituto puede entrar en el campo sin necesidad de avisar a los árbitros