

## **Reglas de Juego 3x3**

Las reglas de juego oficiales de FIBA serán válidas para todos las situaciones de juego que no estén específicamente mencionadas en las reglas de juego 3x3 que se describen a continuación.

### **Art. 1 Cancha**

El juego se llevará a cabo en una mitad de cancha con un (1) canasto.

La cancha tendrá el tamaño de una cancha de baloncesto regular, incluyendo una línea de tiro libre (5.80m), una línea de dos puntos (6.75m) y un semicírculo de falta ofensiva debajo del único canasto.

### **Art. 2 Equipos**

Cada equipo consistirá de cuatro (4) jugadores (tres [3] jugadores en la cancha y un [1] sustituto).

### **Art.3 Oficiales de juego**

Los oficiales de juego consistirán de un (1) árbitro y dos (2) cronometristas/anotadores.

*Nota: El organizador puede nombrar dos (2) árbitros.*

### **Art. 4 Inicio del juego**

**4.1.** Ambos equipos calentarán simultáneamente antes del juego.

**4.2.** Un tiro de moneda determinará que equipo tendrá la primera posesión. El equipo que gana el tiro de moneda tendrá la opción de escoger si se beneficiará de tener la primera posesión del partido o si escogerá la primera posesión de un posible tiempo adicional.

**4.3.** El juego Deberá iniciar con tres (3) jugadores en cancha.

*Nota: artículos 4.3 y 6.4 aplican solamente para el Tour Mundial, Campeonatos Mundiales y Clasificatorios 3x3 relacionados [no son mandatorios para los eventos de la base].*

### **Art. 5 Puntuación**

**5.1.** Cada tiro dentro del arco tendrá un valor de un (1) punto.

**5.2.** Cada tiro detrás del arco tendrá un valor de dos (2) puntos.

**5.3.** Cada tiro libre anotado tendrá un valor de un (1) punto.

## **Art.6 Tiempo de Juego/Ganador del juego**

**6.1.** El tiempo de juego regular será de la siguiente forma:

Un (1) periodo de 10 minutos de juego. El reloj será detenido durante situaciones de bola muerta y tiros libres. El reloj de juego será reiniciado después de que el balón cambie de manos (tan pronto este estén las manos del equipo ofensivo).

**6.2.** Sin embargo, el primer equipo que anotó primero 21 puntos o más ganará el juego si eso ocurre antes de que se termine el tiempo regular. Esta regla aplica al tiempo de juego regular (no en un posible tiempo adicional).

**6.3.** Si el marcador está empatado al final del tiempo regular, se jugará un tiempo adicional. Habrá un intervalo de un (1) minuto antes de que comience dicho tiempo adicional. El primer equipo en anotar dos (2) puntos en el tiempo adicional, ganará el juego.

**6.4.** Un equipo perderá el juego por incomparecencia (“forfeit”) si no está presente en la cancha con tres (3) jugadores listos para participar a la hora pautada para el inicio del mismo.

*Nota: Si no hay un reloj de juego disponible, la duración del juego será a discreción del organizador. FIBA recomienda que, en esos casos, el límite de puntos sea establecido a la par con la duración del juego [10 minutos/10 puntos; 15 minutos/15 puntos, 20 minutos/20 puntos].*

## **Art.7 Falta/tiros Libres**

**7.1.** Un equipo estará en una situación de falta de equipo cuando haya cometido siete (7) faltas en un periodo.

**7.2** Un jugador que haya cometido cuatro (4) faltas deberá abandonar el juego.

**7.3.** En Faltas personales cometidas durante el acto de tirar dentro del arco, se cobrará un (1) tiro libre.

**7.4.** En Faltas personales cometidas durante el acto de tiro fuera del arco, se cobrarán dos (2) tiros libres.

**7.5.** En faltas personales cometidas durante el acto de tiro seguidas de un canasta de campo anotado, se cobrará un (1) tiro libre adicional.

**7.6.** En Faltas personales cometidas en situaciones donde no se realiza un tiro, se cobrará un (1) tiro libre.

### **Art. 8 Retrasar el juego**

**8.1.** Retrasar o fallar en jugar de una manera activa mientras se trata de anotar, será una violación.

**8.2.** Si la cancha está equipada con un reloj de juego, un equipo tendrá 12 segundos para realizar un intento al canasto. El reloj de juego se reiniciará tan pronto la bola este en las manos de los jugadores ofensivos (después de que se intercambie con el jugador defensivo o después de un intento de campo anotado debajo del canasto).

*Nota: Si la cancha no está equipada con un reloj de tiro y un equipo no está tratando lo suficiente para atacar el canasta, el árbitro les dará un aviso contando los últimos cinco (5) segundos.*

### **Art. 9 Como se juega el partido**

**9.1.** Luego de un intento de campo anotado o un último tiro libre:

UN jugador del equipo que no anota reiniciará el juego dribleando o pasando la bola desde dentro de la cancha, Exactamente debajo del canasta (y no detrás la línea de fondo) a un lugar dentro de la cancha detrás del arco.

No se permitirá que el equipo defensivo continúe jugando por la bola en el área del semicírculo debajo del canasto.

**9.2.** Después de un intento de campo fallido o de un último tiro libre:

Si el equipo ofensivo atrapa el rebote, este podrá continuar intentando anotar sin llevar el balón al área detrás del arco. Si el equipo defensivo atrapa el rebote, este deberá regresar el balón al área detrás del arco (ya sea pasando o dribleándolo).

**9.3.** Después de un robo, pérdida, etc.:

Si ocurre dentro del arco, la bola será pasada/dribleada a un lugar detrás del arco.

**9.4.** La Posesión de la bola se le dará a cualquiera de los dos equipos después de una situación de bola muerta que no sea un tiro anotado intercambiando la bola (entre un jugador defensivo y otro defensivo) detrás del arco en su parte superior.

**9.5.** Se considerará que un jugador está “detrás del arco” cuando ninguno de sus pies se encuentren dentro o encima del arco.

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

### **Art. 10 Sustitución**

Se permitirá una substitución por cualquier equipo cuando la bola muera.

### **Art. 11 Tiempos muertos**

Un (1) tiempo muerto de 30 segundos será otorgado a cada equipo. Un jugador puede pedir ese tiempo muerto en una situación de bola muerta.