

INTRODUCCIÓN A LAS REGLAS OFICIALES DE JUEGO FIBA 3X3



Terreno de juego y balón

- Cancha oficial para 3x3:
 - Medidas: 15 m x 11 m. Puede utilizarse media cancha de baloncesto.
 - Marcas obligatorias:
 - Área restringida.
 - Línea de tiros libres.
 - Arco o línea de 2 puntos.
 - Semicírculo de no-carga.
- Balón oficial 3x3:
 - Tamaño talla 6, peso talla 7.



Equipos

- 4 miembros:
 - 3 jugadores en cancha (siempre que haya disponibles). Obligatorio 3 para comenzar.
 - 1 sustituto.
 - Partido se juega incluso con 1 único jugador en cancha.
 - Equipo contrario puede igualar el número de jugadores, si lo desea.
- Entrenador:
 - Nadie puede dirigir al equipo, ni en cancha ni de forma remota. Penalizable. Muy importante.

Equipo arbitral

- 2 árbitros en cancha:
 - Sólo indican el número de falta de jugador en UF o DF, en el resto de faltas solo dice el color de equipo infractor (USA LA VOZ).
 - No cambian de posición durante el partido.
 - Ubicación diagonal, cola frente a mesa.
- 3 oficiales de mesa:
 - Anotador.
 - Cronometrador.
 - Operador del reloj de lanzamiento.
 - Si hay solo 2, una persona hará de Anotador y Cronometrador simultáneamente.

Comienzo del partido

- Calentamiento:
 - Ambos equipos en la misma canasta de forma simultánea.
- Sorteo con moneda:
 - Ganador del sorteo elige tener la primera posesión del balón al inicio del partido o al inicio de la posible prórroga. Importante comunicar a los oficiales de mesa controlen la decisión tomada.
- Mínimo de jugadores para comenzar el partido:
 - 3 jugadores en cada equipo.

Valor de la canasta

- 2 puntos:
 - Canastas conseguidas desde fuera del arco (línea a 6,75 m).
- 1 punto:
 - Canastas conseguidas desde dentro del arco (línea a 6,75 m). Pisar = dentro.
 - Tiros libres convertidos.

Tiempo de juego

- Un período de 10 minutos. Reloj se detiene con balón muerto (excepto tras canasta).
- 2 formas de reanudar el partido:
 - Tiros libres: Toque legal de balón tras rebote = puesta en marcha del reloj.
 - Check-ball (no hay saques de banda): balón en mano de atacante = puesta en marcha del reloj.
- Si hay empate al final del tiempo de juego se jugará una prórroga, que durará hasta que uno de los equipos anote 2 puntos.
- Antes de la prórroga se descansa 1 minuto.

Ganador del partido

- Durante el tiempo regular de juego:
 - Ganará el equipo que tenga más puntos al final del juego o el que llegue antes a 21 puntos.
- Durante la prórroga:
 - Ganará el primer equipo que anote 2 puntos.

Tiros libres en faltas (1)

- Un equipo está situación de penalización por faltas cuando ha cometido 6 faltas. Los jugadores pueden cometer un número ilimitado de faltas personales y técnicas.
 - De la 1ª a la 6ª falta, la penalización será check-ball o TL dependiendo de si la falta se cometió en acción de tiro o no.
 - Las faltas 7ª, 8ª y 9ª de cada equipo serán penalizadas con 2TL.
 - A partir de la 10ª falta, la penalización será 2TL + posesión del balón.

** Las faltas personales de un equipo con control de balón no serán penalizadas con TL.*

Tiros libres en faltas (2)

- Las faltas antideportivas y descalificantes contarán como 2 faltas de equipo.
 - La primera UF de cada jugador será penalizada con 2TL (incluso si es en acción de tiro y el tiro es convertido), pero sin posesión de balón. El juego se reanudará como después de cualquier tiro libre. Excepción: 1ª UF de jugador es 10+ falta de equipo. En este caso, 2 TL + PB.
 - Todas las faltas descalificantes (incluida la 2ª UF de un jugador) serán penalizadas con 2TL más posesión de balón.

Tiros libres en faltas (3)

- Las faltas técnicas serán penalizadas con 1TL (sin cambio de posesión). Después del tiro libre, el juego se reanudará de la siguiente manera:
 - Si la FT se sancionó a un jugador defensor, el reloj de posesión se reseteará a 12 segundos.
 - Si la FT se sancionó a un jugador atacante, el reloj de posesión se reiniciará desde donde se detuvo en el momento de la sanción.

Tiros libres en faltas (4)

- FALTAS ANTIDEPORATIVAS (cuentan como 2 faltas de equipo):

| | Faltas 1 ^a -6 ^a | Faltas 7 ^a -9 ^a | Faltas 10 ^a + |
|-------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------|
| 1^a UF | 2 TL | 2 TL | 2 TL + posesión |
| 2^a UF | 2 TL + posesión | 2 TL + posesión | 2 TL + posesión |

- FALTAS TÉCNICAS:

| TF DEFENSOR | TF ATACANTE | TF SIN EQUIPO CON CONTROL DE BALÓN |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------------------|
| 1 TL | 1 TL | 1 TL |
| Posesión Equipo Atacante | Posesión Equipo Atacante | Posesión para último Equipo Defensor |
| Reloj de posesión a 12" | Sigue la cuenta | Reloj de posesión a 12" |

Doble Falta

- 2 jugadores oponentes se hacen falta el uno al otro con contacto físico y con la misma penalización.
- Las penalizaciones iguales se cancelan entre sí independientemente del número de faltas de cada equipo.
- Las penalizaciones también se cancelan entre sí independientemente de si es la 1ª o la 2ª UF de un jugador.

Reanudación tras canasta convertida (1)

- Jugador de equipo que recibe la canasta:
 - Coge, bota o pasa directamente el balón que cae de la canasta y continúa el partido (no se saca desde fuera).
 - El equipo tiene que “aclarar” el balón (sacarlo fuera del arco), **al igual que tras un robo cuando cambia el control de balón de equipo**, para poder lanzar a canasta.
 - Si un equipo realiza un lanzamiento a canasta sin “aclarar” el balón, comete una violación.

Reanudación tras canasta convertida (2)

- Jugador de equipo que consigue la canasta:
 - Debe permitir la correcta recepción del balón (prohibida la defensa activa sobre el jugador, dentro del semicírculo de no-carga, hasta que tenga un control claro del balón). No puede robar el balón hasta que el equipo contrario lo saque del semicírculo.

Reanudación tras canasta no convertida

- Rebote para equipo que no ha lanzado a canasta:
 - Tiene que “aclarar” el balón (sacarlo fuera del arco) para poder lanzar a canasta.
- Rebote para equipo que ha lanzado a canasta:
 - No tiene que “aclarar” el balón (sacarlo fuera del arco) para poder lanzar a canasta.

*** Se considera que un jugador está fuera del arco cuando ninguno de sus pies está dentro o encima del arco.**

Reanudación del partido

- Check-ball:
 - Intercambio del balón entre defensor y atacante, en la parte superior de la cancha, fuera del arco.
 - Entrega limpia.
 - Puesta en marcha del reloj del partido y del reloj de lanzamiento cuando atacante consigue el balón para iniciar el juego.
- Tiro libre:
 - Idéntico a 5v5.
- Situación de salto:
 - Check-ball para equipo defensivo.

No jugar activamente el balón

- Violación del reloj de lanzamiento:
 - 12" para lanzar a canasta desde que se obtiene un nuevo control del balón.
- Stalling:
 - No existe en 5v5.
 - Jugador atacante cuyo equipo ha aclarado el balón y se encuentra dentro del arco no puede estar más de 5" consecutivos sin encarar la canasta (estando de lado o de espaldas a canasta).

Sustituciones

- Cualquier equipo puede realizarla cuando:
 - Reloj de partido parado y el balón muerto esté muerto:
 - Antes del check-ball.
 - Antes de 1 tiro libre.
 - En medio de 2 tiros libres.
 - No requiere ninguna acción de nadie del equipo arbitral.
 - Por el fondo más alejado de la canasta el jugador sale, produce un contacto físico con sustituto (normalmente choque de palmas) y este entra en juego.

Tiempos muertos

- Cada equipo dispone de 1 tiempo muerto durante todo el partido.
- Si no lo utiliza durante el tiempo de juego, puede utilizarlo en la prórroga.
- Duración de 30". Cuando resten 10" los oficiales de mesa hacen sonar su señal.
- Cualquier jugador o sustituto puede solicitarlo directamente durante una situación de balón muerto.
- Tras canasta no pueden concederse tiempos muertos: tiene que estar el balón muerto y el reloj parado.
- Pueden haber tiempos muertos de TV, que se conceden a la primera oportunidad tras 6:59 y 3:59.

Descalificación del partido

- Falta descalificante directa. Se anota al jugador infractor.
- 2 Faltas antideportivas. Se anotan al jugador infractor.
- En la DF y en la 2ª UF de un jugador, la penalización es de 2 tiros libres más check-ball para el equipo no infractor, haya entrado o no la canasta si la falta ha sido durante la acción de tiro.
- Las Faltas Técnicas no se consideran como acciones antideportivas de descalificación. Su sanción es de 1 tiro libre, sin posesión del balón.

Acta del partido (1)

| | | | | | | |
|--|------------|-----------------|---|---|---|---|
| Time out <input type="checkbox"/> | Team fouls | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| | 7 | 8 | 9 | | | |
| | 10+ | | | | | |
| Players | No. | Unsportsmanlike | | | | |
| | | 1 | 2 | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Acta del partido (2)

| Running score | | | | | | | |
|---------------|----|----|--|---|----|----|--|
| A | | B | | A | | B | |
| | 1 | 1 | | | 13 | 13 | |
| | 2 | 2 | | | 14 | 14 | |
| | 3 | 3 | | | 15 | 15 | |
| | 4 | 4 | | | 16 | 16 | |
| | 5 | 5 | | | 17 | 17 | |
| | 6 | 6 | | | 18 | 18 | |
| | 7 | 7 | | | 19 | 19 | |
| | 8 | 8 | | | 20 | 20 | |
| | 9 | 9 | | | 21 | 21 | |
| | 10 | 10 | | | 22 | 22 | |
| | 11 | 11 | | | 23 | 23 | |
| | 12 | 12 | | | | | |