



## 1. Introducción.

El objetivo del presente documento es mostrar las principales diferencias entre los dos modelos de baloncesto organizados por FIBA que conviven en la actualidad, el original (5v5) y su modalidad más reciente (3x3).

El aspecto más importante a considerar: **el 3x3 no es baloncesto 5v5 jugado en media cancha**. Tiene unas variaciones en las reglas muy particulares, que hay que conocer y aplicar para que el trabajo del equipo arbitral sea adecuado.

## 2. Características del equipo arbitral.

### 2 árbitros en cancha (cola y cabeza):

- Posición en la cancha:
  - Cola siempre de cara a la mesa, para facilitar el contacto visual y la comunicación verbal.
  - Cabeza en diagonal con cola.
  - Dependiendo de la ubicación de la mesa con respecto al terreno de juego, la diagonal se formará con cola en la derecha o en la izquierda, ubicándose cabeza en el lado opuesto de la canasta
- Rotación:
  - Cola y Cabeza empiezan y terminan el partido en sus posiciones respectivas: No hay rotaciones durante el partido.
  - De partido a partido es conveniente cambiar de posición, según acuerdo entre árbitros (se hace un partido de cabeza y el siguiente de cola, etc...).
- Comunicación:
  - Solo se comunica el número de jugador que realiza una falta cuando es antideportiva o descalificante.
  - Para el resto de faltas (personales y técnicas), solo es necesario informar del equipo al que pertenece el jugador que hace la falta (por ejemplo: falta equipo Blanco, saca equipo Rojo).
- Uniforme:
  - Camisa gris,
  - Pantalón negro,
  - Zapatillas oscuras (preferiblemente negras) y
  - Calcetines cortos oscuros (preferiblemente negros).
  - Al jugarse al aire libre se permite gorra y gafas de sol.
  - Muy importante no olvidar el protector solar.

### 2 o 3 oficiales de mesa:

- Anotador.
- Cronometrador.
  - En caso de tener solo 2 oficiales de mesa presentes, una persona hará la labor de anotador/cronometrador.
- Operador del reloj de lanzamiento.
- Los participantes no se comunican con los oficiales de mesa para sustituciones/tiempos muertos.

### **3. Cancha, balón de juego y sorteo previo al inicio.**

- El terreno de juego es similar a media cancha de baloncesto (15 metros de ancho por 11 metros de largo). Al tener sólo una canasta, en ella calientan ambos equipos de forma simultánea antes del inicio del partido, unos minutos después de la presentación, si no se retrasa el inicio del partido (los equipos harán la mayor parte del calentamiento en el espacio anexo a la cancha de juego, durante el partido inmediatamente anterior).
- El balón es especial para el 3x3. Su dimensión corresponde aproximadamente a un talla 6 y su peso es similar a un talla 7.
- Antes del inicio del partido se produce un sorteo con una moneda, realizado por el árbitro principal y los capitanes de los equipos. El equipo ganador del sorteo elige:
  - Comenzar el partido sacando mediante un “check-ball” (intercambio de balón mediante un pase del defensor al atacante detrás de la línea de 6,75 m en la parte central de la cancha) o
  - Tener la primera posesión del balón en un hipotético período extra para resolverlo, una vez terminado en empate el tiempo de juego.

### **4. Equipos, duración del partido y formas de anotar.**

- Cada equipo está formado por 3 jugadores en cancha y un sustituto. No se permite en cancha la presencia de ningún entrenador, ni tampoco que el equipo sea dirigido de cualquier forma desde la grada.
- Un equipo puede seguir jugando hasta con 1 jugador en cancha.
- Si un equipo tiene menos de 3 jugadores en cancha, el otro equipo puede equiparar el número de jugadores en cancha, si así lo desea.
- Las sustituciones se realizarán durante el balón muerto previo a cualquier tiro libre o check-ball y no requiere un control por parte de los árbitros: el jugador sale de la cancha por la zona cercana a los banquillos y contacta físicamente con el sustituto (normalmente un choque de palmas).
- El partido constará de un único cuarto de 10 minutos, con reloj parado durante los tiros libres y el balón muerto (excepto después de canasta, que en todos los casos continúa funcionando).
- El primer equipo que llegue a 21 puntos durante el tiempo regular de juego será el ganador del partido.
- Si al final del tiempo regular de juego el tanteo está empatado, se jugará una única prórroga. Ganará el partido el equipo que anote 2 puntos en dicha prórroga. (Por eso es importante en partidos que pueden terminar igualados guardarse el saque de la prórroga para sí mismo cuando se gana el lanzamiento de moneda = un tiro convertido desde detrás del arco hace que se gane el partido).
- El arco es la línea de 6,75 m, que forma parte de él. La puntuación de la canasta anotada depende desde dónde se ha ejecutado el lanzamiento:
  - Desde más allá del arco, la canasta anotada contará como 2 puntos.
  - Pisando la línea del arco o desde dentro del mismo, la canasta anotada contará como 1 punto, al igual que cualquier tiro libre.
  - El tiro libre anotado contará como 1 punto.

## 5. Importancia del número de faltas de equipo cometidas.

- Las faltas personales o técnicas no se anotan en el acta al jugador infractor, sólo se lleva el registro de las faltas antideportivas (ya que será descalificado el jugador que cometa dos) y de las faltas descalificantes.
- Pero sí es muy importante el número de faltas cometidas por cada equipo, puesto que la penalización de las mismas es diferente al baloncesto 5v5, ya que va aumentando según se van cometiendo, atendiendo a los límites siguientes:
  - Faltas de la 1ª a la 6ª: La penalización es idéntica al baloncesto:
    - Si el jugador que recibe la falta no está en acción de tiro, se concede la posesión de balón a su equipo.
    - Si el jugador que recibe la falta está en acción de tiro:
      - Consigue la canasta (de 1 o 2 puntos): Canasta válida y 1 tiro libre adicional.
      - No consigue la canasta: 1 o 2 tiros libres, dependiendo desde dónde ha intentado el lanzamiento (dentro o fuera del arco, respectivamente).
  - Faltas 7ª, 8ª y 9ª: **La penalización difiere del baloncesto, especialmente con canasta convertida**:
    - Si el jugador que recibe la falta no está en acción de tiro, se le conceden 2 tiros libres.
    - Si el jugador que recibe la falta está en acción de tiro. Siempre se le concederán 2 tiros libres, haya conseguido o no la canasta:
      - Consigue la canasta (de 1 o 2 puntos): Canasta válida y 2 tiros libres.
      - No consigue la canasta: 2 tiros libres.
  - Faltas 10ª y posteriores: **La penalización difiere del baloncesto, especialmente con canasta convertida**:
    - Si el jugador que recibe la falta no está en acción de tiro, se le conceden 2 tiros libres y a su equipo la posesión del balón mediante un check-ball.
    - Si el jugador que recibe la falta está en acción de tiro. Siempre se le concederán 2 tiros libres y la posesión del balón mediante un check-ball, haya conseguido o no la canasta:
      - Consigue la canasta (de 1 o 2 puntos): Canasta válida y 2 tiros libres más posesión del balón.
      - No consigue la canasta: 2 tiros libres más posesión del balón.

## 6. Características especiales de las faltas antideportivas:

Número de UF	Faltas equipo 1-6	Faltas equipo 7-9	Faltas equipo 10+
1ª	2 tiros libres	2 tiros libres	2 tiros libres + PB
2ª	2 tiros libres + PB	2 tiros libres + PB	2 tiros libres + PB

Importante: Todas las faltas antideportivas y descalificantes contarán como 2 faltas de equipo. Ejemplo: Si un equipo tiene 8 faltas de equipo y un jugador de ese equipo comete su 1ª falta antideportiva, la penalización de dicha UF será de 2 tiros libres + PB, ya que  $8 + 2 = 10$  faltas de equipo. Estamos en la situación de faltas de equipo 10+.

## 7. Criterio para sancionar los contactos.

- En el baloncesto FIBA 3x3 se pide a los árbitros una aplicación adecuada del histórico concepto de ventaja/desventaja, definido en el Art. 47.3 de las Reglas de Juego: “Los árbitros no deben interrumpir el juego sin necesidad para sancionar contactos personales que son incidentales y que no conceden ninguna ventaja al infractor ni ponen en desventaja a su adversario.”
- Se trata de un concepto completamente entendido y aceptado por los jugadores en el baloncesto 3x3, tanto cuando juegan como atacantes como cuando juegan como defensores y que se puede resumir como filosofía arbitral al respecto la siguiente: **“Conocer y entender qué contacto es incidental y no afecta al juego (no pitable) y qué contacto es ilegal y afecta al juego (pitable), utilizando un juicio maduro y competente en cada situación individual”**

## 8. “Aclarar” el balón, control del balón después de canasta y pérdidas de tiempo.

- Al jugarse en una única canasta, es necesario introducir el concepto de “aclarar” el balón: cuando un equipo defensor logra el control del balón dentro del arco, debe conseguir que el balón salga del arco (pasándolo a un compañero fuera del arco o botándolo fuera) para poder realizar un lanzamiento a canasta. Si no se ha aclarado el balón (el árbitro con responsabilidad en la acción colocará su brazo sobre su cabeza verticalmente y realizará la señal de “No”) y se produce un lanzamiento a canasta, en ese momento se sancionará la violación, concediendo el balón al equipo defensor.
- Después de una canasta convertida, un jugador del equipo que la ha encajado tiene derecho a obtener el balón para comenzar el ataque de su equipo, dentro del semicírculo de no-carga, sin una defensa activa sobre él.
  - Si se produce una situación de clara defensa dentro del semicírculo se avisará de falta técnica por retrasar el partido.
  - Si el equipo ya estaba avisado por esta situación, el jugador recibirá una falta técnica.
- Si un jugador ha de arreglar cualquier problema de su uniforme deberá hacerlo fuera del terreno de juego para evitar retrasos.

## 9. Aspectos relacionados con el tiempo.

1. 3 segundos: Se insiste en el correcto cumplimiento de la regla.
  - Un jugador atacante no debe permanecer durante más de 3 segundos dentro del área restringida, mientras su equipo tiene el control del balón. Aplicable también después de canasta, cuando el jugador del equipo que la ha encajado (u otro compañero) controla el balón y tarda más de ese tiempo en salir de la zona.
  - Las líneas que limitan el área restringida forman parte de la misma, excepto la línea de fondo. Para salir del área restringida el jugador debe poner sus dos pies fuera de la misma y dentro del terreno de juego.
  
2. Stalling: **Concepto inexistente en baloncesto y muy importante en el 3x3**:
  - Se considera una violación cuando un jugador atacante dentro del arco (tras haber aclarado el balón fuera del mismo) bota de espaldas o situado de forma lateral al aro durante más de cinco segundos.
  
  - El objetivo de la regla es facilitar el juego cara a canasta.
  
3. Regla de los 12 segundos: A diferencia del 5v5, en el 3x3 no hay que jugar transición de pista trasera a pista delantera, por lo que el tiempo del que dispone un equipo para realizar un lanzamiento a canasta es justo la mitad, 12 segundos. Hay que considerar en qué momento comienza el control del balón de un equipo (y por tanto su cuenta de 12 segundos), en función de las distintas formas de seguir con el juego:
  - Durante el check-ball: Cuando el balón es controlado por el jugador atacante tras recibir el pase del defensor. El balón debe descansar en una o ambas manos del atacante.
  - Tras un tiro libre no convertido: Cuando el balón es controlado por el jugador que consigue el rebote. El balón debe descansar en una o ambas manos del jugador.
  - Tras canasta convertida: Cuando el balón es controlado bajo el aro por uno de los jugadores del equipo que encaja la canasta. El control comenzará:
    - Cuando el balón descansa en una o ambas manos del jugador, si decide atrapar el balón antes de botarlo, o
    - Cuando se produce el primer bote dirigido, si el jugador elige comenzar su posesión directamente desde su regate.
  
4. Reloj del partido:
  - Parada: cuando lo indica uno de los árbitros por una infracción cometida (violación o falta) o por otra situación que haga necesario detener el partido.
  - Inicio:
    - Después de tiro libre:

- Si es convertido, cuando un jugador del equipo que encaja la canasta toca el balón. Normalmente coincide el toque con el control del balón.
  - Si no es convertido, cuando el balón es legalmente tocado por un jugador.
  - Durante el check-ball: Cuando el balón es tocado por el atacante que recibe el pase del defensor. Normalmente coincide el toque con el control del balón.
- El reloj del partido no se detiene después de canasta, en ningún momento del partido.

#### **10. Acta del partido:**

El formato de acta es muy sencillo, lo que permite al anotador hacer funciones de cronometrador, en el caso de que haya presentes solo 2 oficiales de mesa:

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
FIBA 3X3 SCORESHEET



Team A \_\_\_\_\_

Team B \_\_\_\_\_

Competition _____	Date _____	Referees #1 _____
Category _____		#2 _____
Game No. _____	Time _____	Court _____

  

Team A _____		Running score					
Time out		Team fouls		A	B	A	B
<input type="checkbox"/>		1	2	1		13	13
		3	4	2		14	14
		5	6	3		15	15
		7	8	4		16	16
		9	10+	5		17	17
				6		18	18
				7		19	19
				8		20	20
				9		21	21
				10		22	22
				11		23	23
				12			
Players		No.	Unsportsmanlike		Score (after Regular time) A _____ B _____		
			1	2	Score (after Overtime) A _____ B _____		
					Referee's Signature		
					Game protest requested: <input type="checkbox"/> Yes		
					Team's Name: _____		
					_____ (Player's signature)		

  

Scorer _____		
Timer _____		
Shot Clock Operator _____		