

## **Reglas FIBA 3x3: Otra dimensión.**

Una vez concluidos los campeonatos mundiales FIBA 3x3 (masculino y femenino), donde nuestros equipos nacionales han conseguido sendos meritorios cuartos puestos, me gustaría mostrar las principales diferencias entre las reglas que rigen el baloncesto FIBA y su variante recientemente creada 3x3:

### **1. 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.
- El balón es especial para el 3x3. Su dimensión corresponde aproximadamente a un talla 6 y su peso se asemeja a un talla 7.
- Antes del inicio del partido se produce un sorteo con una moneda. 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.

### **2. 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. 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 período de 10 minutos, con reloj parado durante los tiros libres y el balón muerto. El primer equipo que llegue a 21 puntos será el ganador del partido. Si al final del tiempo de juego el tanteo está empatado, se jugará un único período extra. Ganará el partido el equipo que anote 2 puntos en dicho período extra.
- 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.

### 3. 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 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.
  - 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.
    - Si el jugador que recibe la falta está en acción de tiro. Siempre se le concederán 2 tiros libres y la posesión del balón, 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.

### 4. 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.”

- Al concepto anterior se le une el más reciente de RSBQ: ante las dudas que surgían de cómo era necesario aplicar o no este concepto, FIBA decidió mejorar hace unas temporadas la explicación de cómo aplicarlo correctamente y lo resumió en las iniciales en inglés de los 4 elementos que no tienen que verse afectados en la valoración de los contactos para saber si se sanciona o no como falta (RSBQ) y que tienen el siguiente significado:

R = Rhythm = Ritmo

B = Balance = Equilibrio

S = Speed = Velocidad

Q = Quickness = Agilidad, rapidez.

- Se trata de un concepto completamente entendido y aceptado por los jugadores en el baloncesto 3x3 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"**

## 5. Aspectos relacionados con el tiempo.

- 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.
  - Las líneas que la limitan 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.
- 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.
- Regla de los 12 segundos: A diferencia del baloncesto, 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.

En definitiva, estamos ante una nueva versión del baloncesto, con un rápido crecimiento dada su aceptación y que tendrá continuidad el próximo verano en los XVIII Juegos Mediterráneos Tarragona 2017, donde por primera vez en su historia el baloncesto se jugará exclusivamente en su versión 3x3.

<http://www.fiba.com/es/3x3/rules>

Miguel Ángel Pérez Niz, árbitro internacional FIBA 3x3.

