

RESUMEN DE REGLAS E INTERPRETACIONES FIBA 3x3



Este texto es la traducción al español del documento original editado por FIBA y publicado el 01/04/2023.

Para cualquier discrepancia entre ambos textos, el documento original en inglés prevalecerá.



CANCHA Y BALÓN

1. El partido se jugará en una cancha 3x3 con una canasta. Un terreno de juego 3x3 oficial mide 15 m (ancho) x 11 m (largo). La cancha tendrá un área restringida con las mismas dimensiones que las de una cancha de baloncesto, incluyendo:
 - una línea de tiros libres (5,80 m. desde el borde interior de la línea de fondo),
 - una línea de 2 puntos (arco de radio 6,75 m desde la proyección en el terreno de juego del centro de la canasta) y
 - un "semicírculo de no-carga" debajo de la canasta.

2. Se utilizará un balón 3x3 en todas las categorías.

Puede usarse la mitad de un terreno de juego de baloncesto tradicional.





EQUIPOS

Cada equipo consistirá en no más de 4 miembros:

- 3 jugadores en cancha
- 1 sustituto.

No se permite a los entrenadores estar en el terreno de juego incluyendo las sillas para sustitutos ni la dirección remota desde fuera de la cancha.

Interpretaciones:

Ejemplo 2-1: Durante el partido una persona ejerciendo de entrenador, sentada fuera del terreno de juego, da instrucciones a los jugadores. Esta situación ocurre:

- a) Durante el tiempo de juego.
- b) Durante un tiempo muerto.

Interpretación 2-1:

En ambos casos, los jugadores no interactuarán con alguien que esté fuera del terreno de juego. La interacción inapropiada con personas fuera del terreno de juego o cualquier forma de comunicación entre jugadores y entrenadores durante el partido puede considerarse como un comportamiento antideportivo. Se dará un aviso al equipo. Cualquier violación similar posterior se sancionará con una falta técnica. El Supervisor Deportivo de la competición puede avisar a los árbitros de dichas infracciones.





EQUIPO ARBITRAL

El partido será dirigido por:

- hasta 2 árbitros,
- 3 oficiales de mesa y
- un supervisor deportivo, si está presente.



COMIENZO DEL PARTIDO

1. Ambos equipos realizarán juntos el calentamiento previo al partido.
2. Un lanzamiento de moneda determinará qué equipo obtiene la primera posesión del partido. El equipo que gana el sorteo por el lanzamiento de moneda puede elegir beneficiarse de la posesión del balón al inicio del partido o al inicio de una posible prórroga.
3. El partido comenzará con 3 jugadores de cada equipo en el terreno de juego.



ANOTACIÓN

1. Por cada tiro desde dentro del arco (área de canasta de campo de 1 punto) se concederá 1 punto.
2. Por cada tiro desde fuera del arco (área de canasta de campo de 2 puntos) se concederán 2 puntos.
3. Por cada tiro libre convertido se concederá 1 punto.



TIEMPO DE JUEGO Y ANOTACIÓN GANADORA

1. El tiempo regular del partido será 1 cuarto de 10 minutos. El reloj del partido se detendrá cada vez que un árbitro pite una infracción. El reloj del partido se reiniciará:



Durante un check-ball, cuando el balón está a disposición del atacante después de haber completado el check-ball.



Después de un último tiro libre convertido, cuando el siguiente equipo atacante tiene la posesión del balón.



Después de un último tiro libre no convertido, si el balón continúa vivo, cuando el balón toca o es tocado por cualquier jugador en cancha.

TIEMPO DE JUEGO Y ANOTACIÓN GANADORA

2. El primer equipo en anotar 21 o más puntos gana el partido si ocurre antes del final del tiempo regular de juego. Esta regla de “muerte súbita” se aplica solamente durante el tiempo de juego regular (no en una posible prórroga).



TIEMPO DE JUEGO Y ANOTACIÓN GANADORA



3. Si la puntuación está empatada al final del tiempo regular de juego, se jugará una prórroga. Habrá un intervalo de 1 minuto antes de que comience la prórroga. El primer equipo en anotar 2 puntos gana el partido.



TIEMPO DE JUEGO Y ANOTACIÓN GANADORA

Interpretaciones:

Ejemplo 6-1: Con el resultado Equipo A 20 – Equipo B 20, A1 anota una canasta de campo de 1 punto. Esto sucede:

- a) Con 2 minutos restantes en el reloj del partido.
Interpretación 6-1.1: El equipo A es el ganador del partido. El tanteo final será Equipo A 21 – Equipo B 20.
- b) Durante la prórroga.
Interpretación 6-1.2: El partido continuará. El primer equipo en anotar 2 puntos en la prórroga ganará el partido.



TIEMPO DE JUEGO Y ANOTACIÓN GANADORA

Interpretaciones:

Ejemplo 6-2: A1 recibe una falta durante su acción de tiro desde detrás del arco. El lanzamiento se convierte. Esto sucede:

- a) Con 1 minuto restante en el reloj del partido con el tanteo Equipo A 20 – Equipo B 20.

Interpretación 6-2.1:

El equipo A es el ganador del partido. El tanteo final será Equipo A 22 – Equipo B 20. La puntuación máxima posible durante el tiempo regular de juego es 22. El/los posibles tiro(s) libre(s) y posesión del balón como resultado de la falta no se tendrán en cuenta.

- b) Durante la prórroga con el tanteo Equipo A 21 – Equipo B 21.

Interpretación 6-2.2:

El equipo A es el ganador del partido. El tanteo final será Equipo A 23 – Equipo B 21. La puntuación máxima posible durante la prórroga es 23. El/los posibles tiro(s) libre(s) y posesión del balón como resultado de la falta no se tendrán en cuenta.

TIEMPO DE JUEGO Y ANOTACIÓN GANADORA

4. Un equipo perderá el partido por incomparecencia si a la hora programada de inicio del partido dicho equipo no está presente en el terreno de juego con 3 jugadores preparados para jugar. En caso de incomparecencia, el resultado del partido se registrará como W - 0 0 - W ("W" de win, victoria, para el equipo que ha comparecido al partido).

Este resultado del partido no se tendrá en cuenta para el equipo ganador al calcular el porcentaje de anotación mientras que para el equipo perdedor este resultado del partido supondrá 0 puntos al calcular su porcentaje de anotación. Un equipo será descalificado de la competición si se produce una segunda incomparecencia o no presentación.



TIEMPO DE JUEGO Y ANOTACIÓN GANADORA

5. Un equipo perderá el partido por inferioridad si abandona el terreno de juego antes del final del partido o si todos los jugadores del equipo están lesionados y/o descalificados. En caso de una situación de inferioridad, el equipo ganador puede elegir entre mantener su anotación como está o tener el partido ganado por incomparecencia, mientras que el tanteo del equipo que se queda en inferioridad será 0 en cualquier caso. En el caso de una inferioridad donde el equipo ganador elige la victoria por incomparecencia, el resultado del partido no se tendrá en cuenta para calcular el porcentaje de anotación de ese equipo.
6. Un equipo que pierde por inferioridad o por incomparecencia forzada será descalificado de la competición.



FALTAS Y TIROS LIBRES



1. No hay límite en el número de faltas personales o técnicas que puede cometer un jugador.

Sin embargo, un jugador puede cometer como máximo 2 faltas antideportivas. Cuando cometa la segunda falta antideportiva, será descalificado del partido.

2. Las faltas antideportivas y descalificantes contarán como 2 faltas a efectos de las faltas de equipo.

La primera falta antideportiva de un jugador se penalizará con 2 tiros libres, pero sin la posesión del balón.

Todas las faltas descalificantes (incluida la segunda falta antideportiva de un jugador) se penalizarán siempre con 2 tiros libres y la posesión del balón.

3. Una falta personal cometida por un equipo que controla el balón (falta ofensiva) siempre será penalizada con check ball para el equipo no infractor, NUNCA con tiros libres.

FALTAS Y TIROS LIBRES

Penalización faltas sin control de balón

CB: check - ball TL: tiros libres					
No Acción de tiro			1 ^a - 6 ^a FALTA EQUIPO	7 ^a - 9 ^a FALTA EQUIPO	10 ^a FALTA EQUIPO O POSTERIOR
			CB	2 TL	2 TL + CB
	Cesto convertido	Dentro del arco	1 pto. + 1 TL	1 pto. + 2 TL	1 pto. + 2 TL +CB
		Fuera del arco	2 pto. + 1 TL	2 pto. + 2 TL	2 pto. + 2 TL +CB
	Cesto no convertido	Dentro del arco	1 TL	2 TL	2 TL + CB
		Fuera del arco	2 TL	2 TL	2 TL + CB
Acción de tiro					

FALTAS Y TIROS LIBRES

PENALIZACIÓN DE UF

UF DE JUGADOR

1ª UF
2ª UF

FALTAS DE EQUIPO DE 1 - 6

2 TL
2 TL + POS

FALTAS DE EQUIPO DE 7 - 9

2 TL
2 TL + POS

FALTAS DE EQUIPO + 10

2 T + POS
2 TL + POS

FALTAS Y TIROS LIBRES

4. Todas las faltas técnicas serán siempre penalizadas con 1 tiro libre. El tiro libre se administrará inmediatamente. Después del tiro libre, el check-ball se administrará por el equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al balón cuando se sancionó la falta técnica.

PENALIZACIÓN DE TF

FT defensor	FT atacante	FT sin control
1 TL Balón para equipo atacante Reloj lanzamiento 12 segundos	1 TL Balón para equipo atacante Reloj lanzamiento se mantiene	1 TL Balón para equipo defensor Reloj lanzamiento 12 segundos

FALTAS Y TIROS LIBRES

Interpretaciones:

Ejemplo 7-4: Al principio del partido, B1 comete una Falta Antideportiva. Posteriormente en el partido, B1 retrasa deliberadamente la reanudación del partido y el Árbitro sanciona una Falta Técnica al Equipo B. Cerca del final del partido B1 comete la 6ª falta del equipo B y el Árbitro la sanciona como:

a) Una Falta Normal.

Interpretación 7-4.1: B1 puede continuar jugando. Un jugador no será excluido en base al número de faltas personales.

b) Una Falta Antideportiva.

Interpretación 7-4.2: B1 será automáticamente descalificado por su segunda Falta Antideportiva. B1 deberá abandonar inmediatamente el terreno de juego (Art.16).

c) Una Falta Técnica.

Interpretación 7-4.3: B1 puede continuar jugando. Un jugador no será automáticamente descalificado por cometer 2 Faltas Técnicas (Art.16).

CÓMO SE JUEGA EL BALÓN

1. Tras cada canasta de campo o último tiro libre convertido (excepto aquellos seguidos de posesión de balón):

- Un jugador del equipo que no ha anotado reanudará el partido botando o pasando el balón desde dentro del campo directamente debajo de la canasta (no desde detrás de la línea de fondo) hacia un lugar del terreno de juego detrás del arco.
- No se le permite al equipo defensor jugar el balón dentro del "área del semicírculo de no-carga" directamente debajo de la canasta.



CÓMO SE JUEGA EL BALÓN



2. Tras cada lanzamiento de campo fallado o último tiro libre fallado (excepto aquellos seguidos de posesión de balón):

- Si el equipo atacante consigue el rebote, puede continuar intentando anotar sin llevar el balón detrás del arco.
- Si el equipo defensor obtiene el rebote, debe llevar el balón detrás del arco (pasándolo o botando).

3. Si el equipo defensor roba o taponaa el balón, debe llevarlo detrás del arco (pasándolo o botando).

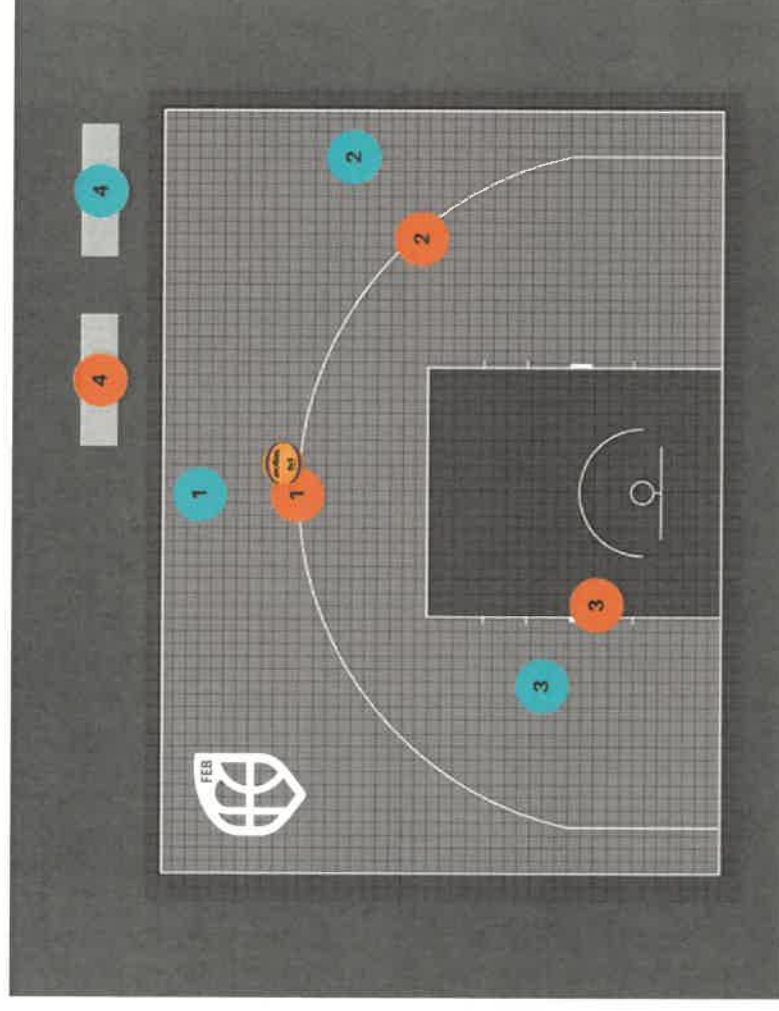
CÓMO SE JUEGA EL BALÓN

4. La posesión de balón otorgada a cualquiera de los equipos tras cualquier situación de balón muerto comenzará con un check-ball, es decir, un intercambio del balón (entre el defensor y el atacante) detrás del arco en la parte superior del terreno de juego.
5. Se considera que un jugador está "detrás del arco" cuando ninguno de sus pies está dentro del arco ni lo pisa.
6. En caso de una situación de salto, se concederá el balón al equipo defensor. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 12 segundos.

Nota: Hacer salir el balón del arco se conoce como "Aclarar el balón" del inglés Clear-Ball.



CÓMO SE JUEGA EL BALÓN



CHECK-BALL CORRECTO:

- Entre B1 y A1.
- Detrás del arco.
- En la parte superior de la cancha.
- Con una razonable distancia (1 metro) entre B1 y A1.
- B1 pasará el balón mano a mano o mediante un pase picado a A1 en una acción normal de baloncesto.

NO JUGAR ENCARADO A LA CANASTA (STALLING)

Es una violación si después de que el balón haya sido aclarado, un atacante está botando el balón dentro del arco con la espalda o su lateral hacia la canasta durante más de 3 segundos.



12 SEGUNDOS



Si el terreno de juego está equipado con un reloj de lanzamiento, un equipo debe intentar un tiro en 12 segundos. La cuenta comenzará tan pronto como el balón se encuentre en las manos del jugador atacante (tras el cambio con el defensor o tras un cesto convertido, debajo de la canasta).

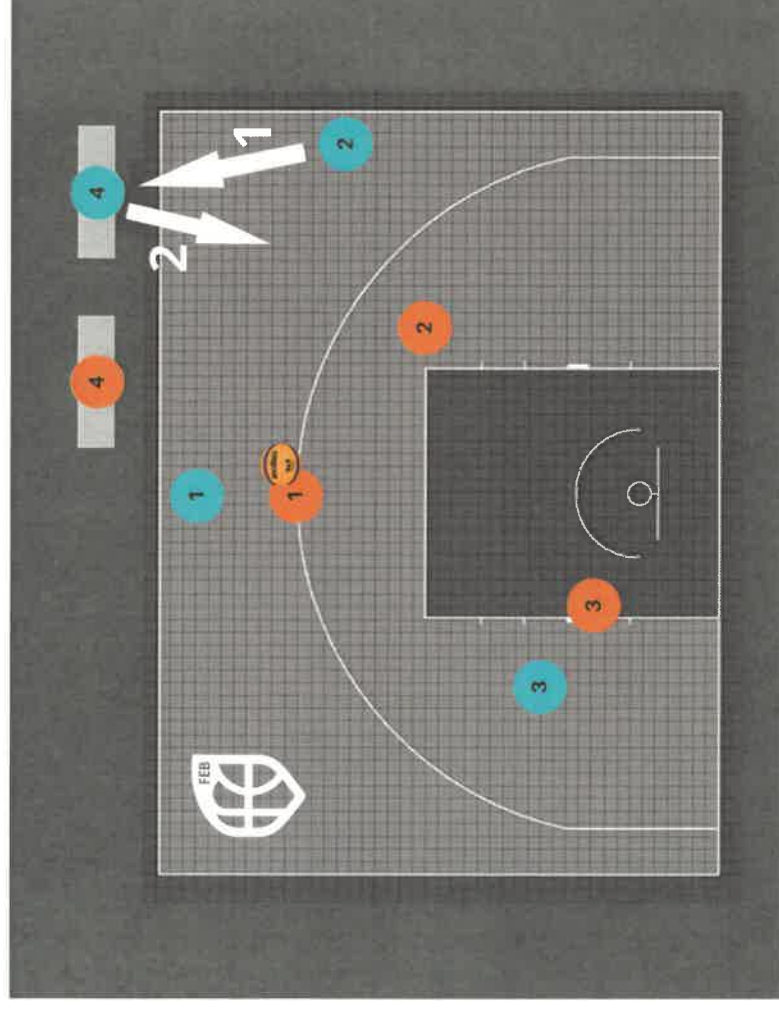
Nota: Si el terreno de juego no está equipado con un reloj de lanzamiento y un equipo no intenta de manera suficiente atacar la canasta, los árbitros avisarán al equipo atacante contando públicamente los últimos 5 segundos, en voz alta y señalizando cada segundo extendiendo un brazo.

SUSTITUCIONES



- Ambos equipos pueden realizar sustituciones cuando el balón pase a estar muerto y el reloj de partido esté parado, antes del check-ball o de un tiro libre; pero nunca después de canasta, situación que será sancionada con FT sin aviso previo.
- El sustituto puede entrar al partido sin previo aviso a los árbitros u oficiales de mesa mientras el balón está muerto y el reloj de juego se encuentra parado. Simultáneamente un compañero debe abandonar la pista de tal manera que cada equipo siempre tenga 3 jugadores en la cancha.
- Las sustituciones pueden realizarse solamente detrás de la línea de fondo y no requieren ninguna acción de los árbitros u oficiales de mesa.

SUSTITUCIONES



SUSTITUCIÓN CORRECTA:

- A2 sale del terreno de juego (1)).
- A4 entra al terreno de juego (2).
- B1 pasará el balón mano a mano o mediante un pase picado a A1 en una acción normal de baloncesto.

TIEMPOS MUERTOS



1. Cada equipo dispondrá de 1 tiempo muerto. Cualquier jugador o sustituto puede solicitar un tiempo muerto cuando el balón está muerto antes de un check-ball o tiro libre, pero nunca después de canasta.
2. Solo hay 1 tiempo muerto por equipo y partido, el cual puede solicitarse o en el tiempo de juego o en la prórroga, si no se ha solicitado anteriormente.
3. Además de los tiempos muertos de los equipos, en las Competiciones Oficiales FIBA 3x3 o si así lo estipulan los organizadores, habrá 2 tiempos muertos de TV, que deben ser concedidos después del primer balón muerto cuando el reloj de partido muestra 6:59 y 3:59 respectivamente en todos los partidos.
4. Todos los tiempos muertos tendrán una duración de 30 segundos.

Nota: Los tiempos muertos y las sustituciones podrán concederse únicamente en situaciones de balón muerto y no podrán concederse cuando el balón está vivo (Art. 8.1).

TIEMPOS MUERTOS

Ejemplo 11-1: Después de una canasta anotada por A1 en la prórroga, B1 solicita un tiempo muerto.

Interpretación 11-1:

El balón no pasa a estar muerto después de una canasta de campo válida y está disponible para el Equipo B. Por ello, el tiempo muerto no puede concederse al Equipo B hasta que el balón pase a estar muerto. El partido continuará con un check-ball. Si el Equipo B no ha utilizado su tiempo muerto durante el tiempo de juego; en la prórroga se puede conceder durante una situación de balón muerto.





GRACIAS