



REGLAS DE JUEGO

(REGLAS FIBA ADAPTADAS)



TERRENO DE JUEGO Y BALON

El partido se jugará en una cancha de baloncesto con 1 canasta. El terreno de juego tendrá la misma área restringida de baloncesto, incluyendo una línea de tiros libres (5,80 m.), una línea de 2 puntos (6,75 m.) Se puede utilizar la mitad de una cancha tradicional de baloncesto.

El balón oficial que se utilizará en todas las categorías será el oficial 3x3, salvo en Categorías mini que será talla 5.

Notas: A nivel de base, el 3x3 se puede jugar en cualquier lugar; las líneas del terreno de juego, en caso de que se utilicen, se adaptarán al espacio disponible.

EQUIPOS

Cada equipo estará formado por un máximo de 4 jugadores (3 jugadores en cancha y 1 sustituto).

ÁRBITROS DEL PARTIDO

No habrá árbitros. En cada pista habrá un monitor de la organización, que velará por el buen orden de los partidos y que llevará el control de las faltas y puntos de los equipos. En caso de desacuerdos entre los equipos la decisión será del monitor y será inapelable.

COMIENZO DEL PARTIDO

Ambos equipos calentarán simultáneamente antes del partido.

Un lanzamiento de moneda determinará qué equipo obtiene la primera posesión de balón. El equipo que gane el lanzamiento de moneda puede elegir para tener la posesión del balón al principio del partido o al principio de una posible prórroga.

El partido debe comenzar con tres jugadores de cada equipo en el terreno de juego.

PUNTUACIÓN

Para cada lanzamiento dentro del arco (área de tiro de campo de 1 punto) se concederá un 1 punto.

Para cada lanzamiento detrás del arco (área de tiro de campo de 2 puntos) se concederán 2 puntos.

Para cada tiro libre anotado se concederá 1 punto.

Situación: En todas las situaciones en las que un equipo defensor establezca el control del balón y anote una canasta sin aclarar el balón, la canasta se cancelará ya que el equipo no ha aclarado el balón antes del intento de lanzamiento. Esto incluirá los palmeos dirigidos y las canastas inmediatas tras rebote.

En todas las situaciones en las que un equipo defensor palmeo un rebote defensivo dentro de la canasta sin haber controlado el balón o desvía un pase o palmea un regate directamente hacia la canasta, el cesto será válido y la canasta se anotará al último jugador atacante con control de balón. Si esta desviación o palmeo ocurre en el área de tiro de campo de 1 punto, la canasta concedida será de 1 punto. Si esta desviación o palmeo ocurre en el área de tiro de campo de 2 puntos, la canasta concedida será de 2 puntos.

TIEMPO DE JUEGO/GANADOR DE UN PARTIDO

El tiempo de juego regular será un cuarto de 10 minutos. El reloj **NO** se detendrá, Se jugará a reloj corrido (sólo se parará el tiempo en tiempos muertos) a excepción del último minuto del partido que se parará el reloj en situaciones de balón muerto, en los tiros libres y tiempos muertos

Sin embargo, el primer equipo que anote 21 puntos o más gana el partido si ello ocurre antes del final del tiempo de juego regular.

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

Un equipo perderá el partido por incomparecencia, si en la hora programada de inicio el equipo no está presente en el terreno de juego con 3 jugadores preparados para jugar. En caso de una incomparecencia, el resultado del partido se registrará con 10-0 o 0-10.

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 el caso de una situación de inferioridad, el equipo ganador puede optar por mantener su puntuación o ganarlo por incomparecencia, mientras que la puntuación del equipo que se ha quedado en inferioridad se establece en 0 en cualquier caso.

Un equipo que pierda por inferioridad o por incomparecencia simulada será descalificado de la competición.

FALTAS Y TIROS LIBRES

Un equipo se encuentra en una situación de penalización después de haber cometido 6 faltas. Los jugadores no serán excluidos en base al número de faltas personales.

Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:

- Si el lanzamiento desde el terreno de juego entra en la canasta, será válido y se concederá además 1 tiro libre adicional. A partir de la 7ª falta de equipo, se concederán 2 tiros libres adicionales.
- Si el lanzamiento desde dentro del arco no se convierte, se concederá 1 tiro libre. A partir de la 7ª falta de equipo, se concederán 2 tiros libres.
- Si el lanzamiento desde fuera del arco no se convierte, se concederán 2 tiros libres.

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.

Las faltas de equipo 7ª, 8ª y 9ª siempre serán penalizadas con 2 tiros libres. La 10ª falta de equipo y cualquier falta de equipo posterior serán penalizadas con 2 tiros libres y posesión de balón. Esta condición se aplica también a las faltas antideportivas y a las faltas cometidas durante la acción de tiro y anula los puntos 2 y 3.

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

Nota: Una falta de equipo con control de balón (falta ofensiva) no será penalizada con tiros libres.

COMO SE JUEGA EL BALON

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.

Tras cada canasta de campo fallada o último tiro libre fallado (excepto aquellos seguidos de posesión de balón):

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

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 jugador defensor y el atacante) detrás del arco en la parte superior del terreno de juego.

Se considera que un jugador está "detrás del arco" cuando ninguno de sus pies está dentro del arco ni lo pisa.

STALLING

Stalling o evitar jugar activamente (es decir, sin intentar anotar) será una violación.

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).

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 5 segundos.

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, el árbitro avisará al equipo atacante contando públicamente los últimos 5 segundos.

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. El sustituto puede entrar al partido sin previo aviso al monitor de la organización de cada pista. Las sustituciones pueden realizarse solamente detrás de la línea de fondo y no requieren ninguna acción del monitor de la organización de cada pista.

TIEMPOS MUERTOS

Cada equipo dispone de un tiempo muerto. Cualquier jugador o sustituto puede solicitar el tiempo muerto en una situación de balón muerto antes de un check-ball o tiro libre.

Todos los tiempos muertos tendrán una duración de 30 segundos.

DESCALIFICACIÓN

Cualquier jugador que cometa 2 faltas antideportivas (no aplicable a las faltas técnicas) será descalificado del partido y puede ser descalificado del evento por el organizador. Independiente de eso, el organizador descalificará al/a los jugador(es) implicado(s) del evento por actos de violencia, agresión verbal o física, grave interferencia en los resultados del partido. El organizador también puede descalificar a todo el equipo del evento dependiendo de la contribución de los otros miembros del equipo (también por su inacción) al comportamiento mencionado anteriormente.

ADAPTACIÓN A CATEGORIA MINI

Las siguientes adaptaciones de las reglas son recomendadas para las categorías MINIBASKET (BENJAMIN - ALEVIN - BABY):

- Se jugará en media cancha medidas mini basket.
- El primer equipo en anotar en la prórroga ganará el partido o tras 5 min de juego. En el caso que nadie anota se jugará el desempate a tiros libres, tirando los miembros de cada equipo que estaban jugando en el momento de la finalización de la prórroga y ganará el equipo que mas meta. Si vuelve haber empate, se sigue con la serie de tiros libres hasta que falle uno de los dos equipos y el otro convierta su tiro.
- Las situaciones de penalización no son aplicables. Todas las faltas conllevarán un check-ball, excepto aquellas en Acción de Tiro, Faltas Técnicas y Faltas Antideportivas.

Cualquier cambio a la presente normativa será comunicado a los participantes en la forma que la organización considere más oportuna.