



# **NORMATIVA JUEGOS DEPORTIVOS DEL PRINCIPADO**

**2025/2026**



## Reglamentación 3x3

### Terreno de juego y balón.

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.) y el área de “semicírculo de no carga” debajo de la canasta. En Categoría Benjamín y Alevín, el área restringida será el mismo que determina las reglas mini-basket. Se puede utilizar la mitad de una cancha tradicional de baloncesto.

El balón oficial que se utilizará en todas las categorías será el mismo que en la modalidad 5x5.

#### 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. Sin embargo, en las competiciones oficiales FIBA 3x3 deben cumplir completamente con las especificaciones anteriores, incluyendo soportes de las canastas con el reloj de lanzamiento integrado en la protección de los soportes.

### Equipos.

Cada equipo estará formado por 6 jugadores. En cada partido solo se podrán alinear 4 jugadores (3 jugadores en cancha y 1 sustituto).

### Árbitros del partido.

El equipo arbitral del partido estará compuesto por 1 o 2 árbitros y 1 o 2 oficial de mesa.

### 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 palmea 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 se detendrá en situaciones de balón muerto y en los tiros libres. El reloj se reiniciará una vez que se haya completado el check-ball (tan pronto como esté en la/s mano/s del jugador del equipo atacante).

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. Esta regla de “muerte súbita” se aplica sólo al tiempo de juego regular (no en una posible prórroga).

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 será descalificado de la competición.



## **Faltas/Tiros libres.**

1. 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.
2. 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 7<sup>a</sup> 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 7<sup>a</sup> falta de equipo, se concederán 2 tiros libres.
  - Si el lanzamiento desde fuera del arco no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
3. 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 7<sup>a</sup>, 8<sup>a</sup> y 9<sup>a</sup> siempre serán penalizadas con 2 tiros libres. La 10<sup>a</sup> 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. El partido se reanudará como se indica a continuación:

- Si la falta técnica la cometió un defensor, el reloj de lanzamiento para los oponentes se reiniciará a 12 segundos.
- Si la falta técnica la cometió un atacante, el reloj de lanzamiento para ese equipo continuará desde el momento en el que fue detenido.

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

## **Cómo se juega el balón.**

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 (para Categorías Infantil y Cadete).

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 tapona 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.

En caso de una situación de salto, se concederá el balón al equipo defensor. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 12 segundos.

## **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** **3** 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 a los árbitros u oficiales de mesa. Las sustituciones pueden realizarse solamente detrás de la línea de fondo y no requieren ninguna acción de los árbitros u oficiales de mesa.



## **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/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 Categorías U12.**

Las siguientes adaptaciones de las reglas son recomendadas para las categorías U12:

- Se jugará en media cancha medidas mini basket.
- El primer equipo en anotar en la prórroga ganará el partido.
- No se usará reloj de lanzamiento; Si un equipo no trata de atacar suficientemente la canasta, el Árbitro lo avisará contando los últimos 5 segundos.
- 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.

## **Procedimiento de protesta.**

1. Un equipo puede presentar una protesta si sus intereses se han visto negativamente afectados por:
  - Un error en la puntuación o en el manejo del reloj del partido o del reloj de lanzamiento, que no fue corregido por los árbitros.
  - Una decisión de pérdida, cancelación, retraso, no reanudación o no disputa del partido.
2. Para ser admisible, una propuesta debe realizarse mediante el siguiente procedimiento:
  - Un jugador de ese equipo firmará el acta o lo hará saber a la persona responsable y representante de la FBPA inmediatamente después del final del partido.
3. El supervisor deportivo (o una persona designada en la reunión técnica con los equipos en la víspera del evento para resolver las protestas), decidirá sobre la protesta lo antes posible, en cualquier caso, a más tardar, antes de la siguiente fase del grupo o inicio de la próxima ronda de eliminación o encuentro. Su decisión se considera como una decisión de las reglas en el terreno de juego y no está sujeta a revisión o apelación adicional. Excepcionalmente, las decisiones sobre la elegibilidad pueden ser apeladas según lo dispuesto en la normativa aplicable.



4. El supervisor deportivo (o una persona designada en la reunión técnica con los equipos en la víspera del evento para resolver las protestas), no puede decidir cambiar el resultado del partido a menos que haya una evidencia clara y concluyente de que, si no hubiera sido por el error que dio lugar a la protesta, el nuevo resultado se habría materializado sin ninguna duda. En caso de que una protesta sea aceptada por razones distintas a las reglas de elegibilidad y conduzca a un cambio del ganador del partido, se considerará que dicho partido terminó empatado al final del tiempo de juego regular y se jugará una prórroga inmediatamente.

El equipo que renuncie a jugar algún encuentro durante la competición, quedará descalificado sin poder participar en la Categoría la temporada siguiente.