



Reglamento 3x3

1. Terreno de juego y balón.	2
2. Equipos.	3
3. Comienzo del partido.	3
4. Puntuación.	3
5. Tiempo de Juego / Ganador de un Partido..	4
6. Cómo se juega el balón.	4
7. Faltas	6
8. Stalling	6
9. Sustituciones	6
10. Clasificación de los equipos.	7
11. Descalificaciones	7



1. Terreno de juego y balón.

- 1.1. 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. (Se marcarán con cinta las áreas de juego)
- 1.2. Para la categoría **Infantil** se hará uso del balón de la **talla 7 (masculino)** y **talla 6 (femenino)** y en categorías inferiores **talla 5**.





2. Equipos.

- 2.1. Cada equipo estará formado por 5 jugadores/as máximo (3 jugadores/as en cancha y 2 sustitutos).
- 2.2. Los equipos pueden ser mixtos.

3. Comienzo del partido.

- 3.1. El juego de "Piedra, papel y tijera" determinará qué equipo obtiene la primera posesión de balón.
- 3.2. El partido debe comenzar con tres jugadores/as de cada equipo en el terreno de juego.

4. Puntuación.

- 4.1. Para cada lanzamiento encestado desde dentro de la zona se concederá un 1 punto.
- 4.2. Para cada lanzamiento encestado desde detrás de la zona se concederán 2 puntos.
- 4.3. Para cada tiro libre anotado se concederá 1 punto.

NOTA: Para intentar equilibrar la puntuación, en caso de que un equipo juegue por exigencia de la organización en categoría superior, los puntos se contabilizarán de la siguiente manera:

- 4.4. Para cada lanzamiento encestado desde dentro de la zona se concederá un 2 punto.
- 4.5. Para cada lanzamiento encestado desde detrás de la zona se concederán 4 puntos.
- 4.6. Para cada tiro libre anotado se concederá 2 punto.



5. Tiempo de Juego / Ganador de un Partido..

- 5.1. El tiempo de juego regular será de un cuarto de ENTRE 8-10 minutos a reloj corrido. DEPENDERÁ DE LA CATEGORÍA Y NÚMERO DE EQUIPOS.
- 5.2. En caso de empate se jugará a tiros libres.
- 5.3. Si un equipo no intenta de manera suficiente atacar la canasta, el árbitro avisará al equipo atacante contando públicamente los últimos 5 segundos.
- 5.4. Un equipo perderá el partido por incomparecencia (forfeit) si en la hora programada de inicio el equipo no está presente en el terreno de juego con 3 jugadores/as preparados para jugar.

6. Cómo se juega el balón.

- 6.1. Tras cada canasta de campo o último tiro libre convertido (excepto aquellos seguidos de posesión de balón):
 - Un jugador/a 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 FUERA DE LA ZONA.
- 6.2. 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 FUERA DE LA ZONA.
 - Si el equipo defensor obtiene el rebote del balón, debe llevar el balón FUERA DE LA ZONA (pasándolo o regateando).
- 6.3. Si el equipo defensor roba o taponar el balón, debe llevarlo FUERA DE LA ZONA detrás del arco (pasándolo o regateando).
- 6.4. 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 jugador/a defensor y el atacante) FUERA DE LA ZONA detrás del arco en la parte superior del terreno de juego.
- 6.5. Se considera que un jugador está “FUERA DE LA ZONA detrás del arco” cuando ninguno de sus pies está dentro de LA ZONA ni la pisa.





7. Faltas

- 7.1. Las faltas sancionadas por el árbitro que no impliquen acción de tiro, supondrán un saque de banda para el equipo que ha recibido la falta.
- 7.2. Las faltas sancionadas por el árbitro que impliquen acción de tiro, supondrán un tiro libre para el jugador/a que ha recibido la falta, y un posterior saque de banda para su equipo.
- 7.3. A partir de la cuarta falta de equipo todas las faltas serán resueltas como si hubiera habido un acción de tiro.

8. Stalling

- 8.1. Stalling o evitar jugar activamente (es decir, sin intentar anotar) será una violación y se concederá el balón al equipo contrario
- 8.2. Si Un equipo no intenta de manera suficiente atacar la canasta, el árbitro avisará al equipo atacante contando públicamente los últimos 5 segundos.

9. Sustituciones

Ambos equipos pueden realizar sustituciones cuando el balón pase a estar muerto, antes del check-ball o de un tiro libre. El sustituto/a 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.



10. Clasificación de los equipos.

Tanto en los grupos como en las clasificaciones generales de la competición , se aplicarán las siguientes reglas de clasificación:

- 10.1. Mayor número de puntos.
- 10.2. Si 2 equipos están empatados el vencedor de su encuentro ganará el desempate.
 - 10.2.1. Si 3 o más equipos están empatados:
 - 10.2.1.1. El orden de clasificación será teniendo en cuenta los puntos obtenidos en los encuentros entre ellos.
 - 10.2.1.2. Si persiste el empate se considerará el mayor número de tantos a favor total.
 - 10.2.2. Si persiste el empate se considerará el menor número de tantos en contra total.
 - 10.2.3. Si persiste el empate se realizará un sorteo.

11. Descalificaciones

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.