

REGLAMENTO BALONCESTO 3X3 LAI



APROBADO POR CONSEJO ADMINISTRATIVO: 11 DE SEPTIEMBRE DE 2024



Reglas de Juego LAI 3x3

Las Reglas Oficiales de Baloncesto de FIBA son válidas para todas las situaciones de juego que se mencionan específicamente en las Reglas de Juego 3x3 que se incluyen abajo.

Art. 1 Cancha y Balón

Los partidos se juegan en una cancha de baloncesto 3x3 con 1 canasto. La superficie de juego regular de 3x3 es 15m (ancho) x 11m (largo). La cancha tendrá una zona de juego regular, incluyendo línea de tiro de libre (5.80m), una línea de dos puntos (6.75m) y un área de semicírculo bajo el canasto (se puede también utilizar la mitad de la cancha de baloncesto tradicional).

Un balón tamaño 6 deberá ser utilizado en todas las categorías.

Nota: a nivel de la base, el 3x3 puede ser practicado en cualquier lugar; líneas demarcatorias, de ser utilizadas, deben ser adaptadas al espacio disponible.

Art. 2 Equipos

Cada equipo estará compuesto por 5 jugadores (3 jugadores en cancha y 1 sustituto) y 1 jugador no activo que se puede activar por lesión.

2.1. El remplazo o cambio de jugador es exclusivamente cuando un jugador sale por lesión y no puede regresar al torneo.

2.2. La incorporación de jugador sustituto en el roster de juego por el jugador lastimado. Será al inicio de cada juego.

2.3. Si el jugador que se lastime en algún juego activo, el equipo terminará el partido con los jugadores que ya están activos para ese juego.

2.4. La sustitución será para el próximo juego calendario cuando establezcas el roster.

Nota: Una vez salga el jugador por lesión no podrá revertir o sustituir el cambio en lo que resta del torneo.

2.5 La LAI deberá tener un doctor que certifique las lesiones.

Art. 3 Oficiales de Juego

Los oficiales de juego serán de 1 a 2 árbitros y cronometrador/anotadores.

Art. 4 Inicio del Partido

4.1. Ambos equipos calentarán de forma simultánea antes del encuentro.

4.2. Un lanzamiento de moneda determinará cual equipo tendrá la primera posesión. El equipo ganador del lanzamiento de moneda podrá escoger ya sea el beneficio de la primera posesión al inicio del partido o al inicio de un posible tiempo adicional.

4.3. El partido debe iniciar con tres jugadores en cancha.

Art. 5 Puntuación

5.1. Cada tiro dentro del arco tendrá un valor de 1 punto.

5.2. Cada tiro detrás del arco tendrá un valor de 2 puntos.

5.3. Cada tiro libre anotado tendrá un valor de 1 punto.



Art. 6 Tiempo de juego/Ganador de partido

6.1. El tiempo de juego regular deben ser de la siguiente forma: un periodo de 10 minutos de tiempo de juego. El reloj se detendrá durante situaciones de balón muerto y tiros libres. El reloj se reiniciará luego de completado el intercambio del balón (tan pronto el balón toca las manos del equipo ofensivo).

6.2. El primer equipo en anotar 21 puntos o más ganará el partido si ocurre antes de terminado el tiempo de juego regular. Esta regla aplica al tiempo de juego regular solamente (no para tiempos adicionales).

6.3. Si el marcador se encuentra empate al finalizar el tiempo de juego, se jugará un tiempo de juego adicional. Habrá un intervalo de 1 minuto antes de que inicie el tiempo adicional. El primer equipo en anotar dos puntos en el tiempo adicional ganará el partido.

6.4. Un equipo perderá el partido por Incomparecencia ("Forfeit") si al momento del inicio del partido dicho equipo no se presenta con 3 jugadores listos para jugar. En caso de perder el partido por no comparecencia, la puntuación del partido deberá ser anotada w-0 o 0-w ("w" se refiere a victoria).

6.5. Un equipo perderá por Negligencia ("Default") si abandona la cancha antes del final del partido o si todos los jugadores de un equipo están lastimados o descalificados. En caso de una situación de Negligencia, el equipo ganador podrá escoger entre mantener sus puntos anotados durante el partido o que el partido sea confiscado, mientras que la puntuación del equipo negligente será 0 en cualquier caso.

6.6. Un equipo que pierde por Negligencia ("default") o incomparecencia tortuosa ("tourous forfeit") será descalificado de la competición.

Nota: si no se tiene disponible un reloj de juego, la duración de los partidos quedará a discreción del organizador. FIBA recomienda establecer un límite de anotación que vaya de acuerdo con la duración del partido (10 minutos/10 puntos; 15 minutos/15 puntos; 21 minutos/21 puntos).

Art. 7 Faltas/Tiros libres

7.1. Un equipo estará en situación de faltas cuando haya cometido 7 faltas. Una vez un equipo alcance la falta colectiva número 9, cada falta subsecuente será considerada como una falta técnica. Para evitar dudas, los jugadores no serán excluidos en base al número de faltas personas pero si bajo las situaciones descritas en el Art. 15.

7.2. Se otorgará 1 tiro libre por faltas durante el acto de tiro dentro del arco, mientras que por aquellas faltas cometidas durante el acto de tiro fuera del arco se otorgarán 2 tiros libres.

7.3. Se otorgará un tiro libre adicional por faltas cometidas durante el acto de tiro seguidas de un canasto de campo anotado.

7.4. Siempre se otorgarán 2 tiros libres cuando ocurren las faltas colectivas 7, 8 y 9. Cuando ocurra la 10ma falta y cualquier otra falta subsecuente, así como faltas técnicas y antideportivas, se otorgarán 2 tiros libres y la posesión del balón. Esta cláusula aplica también a faltas durante el acto de tiro y anula la 7.2 y 7.3.

7.5. Se retiene la posesión de un último tiro libre derivado de una falta antideportiva o técnica y el partido continuará con un intercambio de balón detrás del arco en la parte superior del mismo.

Art. 8 Cómo se pone en Juego el Balón

8.1. Luego de cada intento de campo o último tiro libre anotado (ex-artículo 7.5):

- Un jugador del equipo que no anota reiniciará el juego driblando o pasando el balón desde dentro de la cancha directamente debajo del canasto (no desde detrás de la línea) a un lugar en la cancha detrás del arco.
- No se permitirá que el equipo defensivo ataque el balón en el área del semicírculo debajo del canasto.

8.2. Luego de cada intento de campo o último tiro libre no anotado (ex-artículo 7.5):

- Si el equipo ofensivo recupera el rebote, este podrá continuar realizando intentos al canasto sin sacar el balón fuera del arco.
- Si el equipo defensivo recupera el rebote o roba el balón, tendrá que llevarlo hasta detrás del arco (pasando o driblando).

8.3. Posesión del balón otorgada a cualquier equipo luego de una situación de balón muerto deberá iniciar con un intercambio de balón (entre el jugador defensivo y ofensivo) detrás del arco en la parte superior de la cancha.

8.4. Se considerará que un jugador está "detrás del arco" cuando ninguno de sus pies esté dentro o sobre la línea del arco.

8.5. En la eventualidad de que ocurra una situación de balón entre dos, el equipo defensivo recibirá el balón.



Art. 9 Atrasar

9.1. Atrasar o no jugar de forma activa (ej. no tratar de anotar) será considerado como una violación.

9.2. Si la cancha está equipada con un reloj de tiro, el equipo tendrá 12 segundos para realizar un intento al canasto. El reloj se iniciará tan pronto el balón esté en las manos del jugador ofensivo (luego del intercambio del balón con el jugador defensivo o tan pronto el jugador defensivo toca el balón luego de un intento de campo anotado).

Nota: Si la cancha no está equipada con un reloj de tiro y un equipo no está tratando de atacar el canasto lo suficiente, el árbitro realizará una advertencia contando los últimos 5 segundos.

Art. 10 Sustituciones

Se podrá realizar sustituciones cuando el balón muera, previo al "check-ball" o intercambio del balón. El sustituto puede entrar al partido luego de que su compañero de equipo establezca contacto físico con él y salga de la cancha. Las sustituciones solo podrán realizarse detrás de la línea de fondo opuesta al canasto y no requerirán acción alguna por parte de los árbitros u oficiales de mesa.

Art. 11 Tiempo muerto computable

Un tiempo muerto computable de 30 segundos será otorgado a cada equipo. Un jugador podrá pedir el tiempo muerto computable en una situación de balón muerto.

Art. 12 Procedimiento de protesta

En caso de que un equipo sienta que sus intereses han sido afectados adversamente por una decisión de un oficial o por una situación que ocurrió durante un partido, se debe proceder de la siguiente forma:

1. Un jugador de un equipo firmará la hoja de anotación inmediatamente al finalizar el partido y antes de que el árbitro la firme.
2. Dentro de un periodo de 30 minutos, el equipo presentará una explicación escrita sobre el caso, así como también de un depósito de seguridad de 200 USD al Director Deportivo. Si la protesta es aceptada, el depósito de seguridad será reembolsado.
3. Material de video puede ser utilizado solo para decidir si el último intento de campo al final del partido fue realizado durante dentro del tiempo de juego y/o si dicho tiro tiene un valor de 1 o 2 puntos.

Art. 13 Clasificación de equipos

Tanto para la clasificación de grupos como para la competencia como tal, las siguientes reglas de clasificación aplican (en caso de empate, refiérase a la próxima y así sucesivamente):

1. Más victorias (o proporción de victoria en caso de un número desigual de partidos);
2. Confrontación Frente a frente (solo se toma en consideración las victorias/derrotas y se aplica dentro del grupo solamente);
3. Mayor cantidad de puntos anotados en promedio (sin considerar las anotaciones ganadoras de las incomparecencias).



Si los equipos están empatados luego de estos tres pasos, aquel (aquellos) con la clasificación más alta ganará (ganarán) el desempate.

Art. 14 Reglas de clasificación

Los equipos serán colocados de acuerdo a sus puntos de equipo en el ranking (suma de los mejores 3 equipos clasificados, previo a la competencia). En caso de que una cantidad de puntos de ranking de equipo similar, la clasificación se determinará al azar previo al inicio de la competencia.

Art. 15 Descalificación

Un jugador que cometa dos faltas antideportivas será descalificado del partido por los árbitros y del evento por el Organizador. De forma independiente, el Organizador descalificará del evento a él (o los) jugador(es) envueltos en actos de violencia, agresión física o verbal, interferencia tortuosa en los resultados de los partidos, violaciones a las reglas Antidopajes de FIBA (Libro 4 del Reglamento Interno de FIBA) o cualquier incumplimiento del Código de Ética de FIBA (Libro 1, Capítulo II del Reglamento Interno de FIBA). El organizador podrá descalificar del evento a todo un equipo dependiendo de la contribución de los otros compañeros de equipo (la inacción también considerada) al comportamiento antes mencionado. El derecho de FIBA a imponer sanciones disciplinarias bajo el marco de regulación del evento, los Términos y Condiciones del 3x3planet.com y el Reglamento Interno de FIBA se mantiene sin recibir perjuicio alguno en caso de cualquier descalificación bajo este artículo 15.

Art. 16 Uniformes

Todo equipo debe estar uniformado con camisa y pantalón de color institucional.

Página 3 de 3

Nota: Este texto fue traducido del original en inglés. En caso de cualquier discrepancia, el texto original prevalecerá.

APROBADO POR CONSEJO ADMINISTRATIVO: 11 DE SEPTIEMBRE DE 2024