

### REGLAMENTO FIBA 3X3 (PRO TEAMS)

<b>Cancha y balón</b>	Pista 3x3 con una canasta. TL 5,80. T2 6,75. Balón 3x3
<b>Equipos</b>	Compuesto por 4 jugadores (3 en cancha + 1 cambio). No están permitidos entrenadores en pista, ni indicaciones desde fuera.
<b>Uniforme de juego</b>	Equipaje propio
<b>Árbitros y anotadores</b>	2 árbitros y 3 mesas.
<b>Inicio de partido</b>	Calentamiento simultáneo. Primera posesión sorteada con una moneda al aire. El que gane el sorteo escoge la primera posesión o el posible saque de la prórroga. El juego no puede comenzar si uno de los equipos no está en la cancha de juego con 3 jugadores listos para jugar.
<b>Anotación</b>	Cada tiro desde dentro del triple (área de tiros de 1 punto) se otorgará 1 punto. Cada tiro desde detrás del arco (área de tiros de 2 puntos) se otorgará 2 puntos. Cada tiro libre exitoso se otorgará 1 punto.
<b>Duración</b>	Un tiempo de 10 minutos (reloj parado) El reloj se para cuando el balón no esté en juego y TL. El tiempo se restaurará: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Durante el check ball cuando el jugador ofensivo vuelva a recibir la bola.</li> <li>- Después de un acierto en el último TL cuando el equipo atacante coge el balón.</li> <li>- Después de TL fallado en cuanto un jugador toque el balón.</li> </ul> <p>Si al final de los 10 minutos hay empate, tiene que haber un minuto de descanso antes de la prórroga.</p>
<b>Ganador del partido</b>	El equipo que anote 21 puntos o más dentro del tiempo reglamentado o el equipo que mayor puntuación tenga al final del tiempo reglamentado.  Un equipo perderá si al inicio de partido no tiene a sus tres jugadores en campo preparados para jugar. En caso de que ocurra el equipo ganador ganará con un marcador W-0. Al equipo ganador este partido no le servirá para la media de puntos. Mientras que al equipo infractor se le contará como 0.  Si un equipo repite esta infracción será descalificado del torneo. Si un equipo abandona, o todos los jugadores están lesionados o descalificados el equipo ganador decidirá mantener el resultado o tener un partido anulado (W-0).
<b>Desempate</b>	El primer equipo en anotar 2 pts será el ganador, no habrá duración de tiempo.
<b>Faltas y TL</b>	Faltas de tiro: los tiros serán equivalentes a la acción de juego (1 o 2 pts)  Bonus: Un equipo está en bonus a partir de la 6 falta, la 7,8 y 9 falta serán

	<p>dos tiros libres. A partir de la 10 falta serán dos TL y posesión.</p> <p>Si el tiro entra y hay falta, se tirará un TL. En la 7, 8 y 9 será canasta y dos TL. A partir de la 10 falta serán dos TL y posesión.</p> <p>Antideportivas o descalificantes: contarán como dos TL, la primera antideportiva de cada jugador no conllevará posesión, solo dos TL y sigue el juego. Una falta descalificante, conlleva la expulsión del jugador del partido y la organización valorará la expulsión definitiva del torneo.</p> <p>Técnica: Un TL y la posesión sigue siendo del equipo que la tenía antes de la infracción. Si la técnica la hace un jugador defensivo, se volverá a restaurar la posesión a 12 segs, en cambio, si la hace un jugador ofensivo, se mantiene.</p>
<b>Posesión de balón</b>	<p>Tras canasta: balón para el equipo no anotador justo debajo del aro. El balón será botado hasta o pasado a un jugador detrás del arco. No se le permite al nuevo equipo defensor jugar el balón dentro del área del semicírculo de no carga debajo del aro.</p> <p>Tras rebote defensivo: El balón será botado hasta o pasado a un jugador detrás del arco.</p> <p>Después de balón muerto: Intercambio de balón (check ball) detrás del arco (en la parte superior).</p> <p>En caso de lucha: Posesión para la defensa. Y el reloj se reseteará a 12 segundos.</p>
<b>Reloj de lanzamiento</b>	<p>12 segundos. Nota: Si no hay disponible un dispositivo de reloj de lanzamiento, el operador de reloj de lanzamiento avisará y realizará una cuenta atrás de los últimos 5 segundos.</p>
<b>Detención del juego</b>	<p>Cuando termina el tiempo de posesión.</p> <p>Cuando un jugador ofensivo da tres botes consecutivos dentro del arco de lado o de espaldas a la canasta.</p>
<b>Sustituciones</b>	<p>En situaciones con el balón muerto, antes del check ball, de un tiro libre o durante los tiros libres.</p> <p>El sustituto puede entrar en el partido después de que su compañero salga del terreno de juego y de establecer un contacto físico con él detrás de la línea de fondo opuesta a la canasta. Las sustituciones no requieren ninguna acción de los árbitros u oficiales de mesa.</p>
<b>Tiempos muertos</b>	<p>Cada equipo tiene un tiempo muerto de 30 segs.</p> <p>Se realizarán 2 tiempos muertos de la televisión.</p> <p>Cualquier jugador del equipo podrá pedirlo cuando el balón esté muerto, antes de un check ball o TL.</p>
<b>Clasificación</b>	<p>Se contarán las victorias y derrotas de cada equipo. En caso de empate seguiremos el siguiente orden:</p>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Más victorias</b> (o porcentaje de victorias en caso de número desigual de partidos en comparación entre grupos).</li><li>• <b>Comparación directa</b> (<i>head-to-head</i>), teniendo en cuenta solo victoria/derrota y aplicable únicamente dentro de un mismo grupo.</li><li>• <b>Media de puntos anotados</b> (sin considerar los puntos de victoria por incomparecencias o partidos perdidos por sanción).</li></ul>
--	--

## REGLAMENTO FIBA

CATEGORÍAS: OLD SCHOOL, SENIOR, JUNIOR, CADETE E INFANTILES.

<b>Cancha y balón</b>	Pista 3x3 con una canasta. TL 5,80. T2 6,75. Balón 3x3
<b>Equipos</b>	Compuesto por 4 jugadores (3 en cancha + 1 cambio). No están permitidos entrenadores en pista, ni indicaciones desde el público.
<b>Uniforme de juego</b>	Equipaje del torneo.
<b>Árbitros y anotadores</b>	1 árbitro y 1 mesa
<b>Inicio de partido</b>	Calentamiento simultáneo. Primera posesión sorteada con una moneda al aire. El que gane el sorteo escoge la primera posesión o el posible saque de la prórroga.  El juego no puede comenzar si uno de los equipos no está en la cancha de juego con 3 jugadores listos para jugar.
<b>Anotación</b>	Cada tiro desde dentro del triple (área de tiros de 1 punto) se otorgará 1 punto. Cada tiro desde detrás del arco (área de tiros de 2 puntos) se otorgará 2 puntos. Cada tiro libre anotado se otorgará 1 punto.
<b>Duración</b>	Un tiempo de 10 minutos (reloj parado) El reloj se para cuando el balón no esté en juego y TL. El tiempo se restaurará: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Durante el check ball cuando el jugador ofensivo vuelva a recibir la bola.</li> <li>- Después de un acierto en el último TL cuando el equipo atacante coge el balón.</li> <li>- Después de TL fallado en cuanto un jugador toque el balón.</li> </ul> <p>Si al final de los 10 minutos hay empate, tiene que haber 30 segundos de descanso antes de la prórroga. Si se fuera con retraso, se continuará directamente.</p>
<b>Ganador del partido</b>	El equipo que anota 21 puntos o más dentro del tiempo reglamentado o el equipo que mayor puntuación tenga al final del tiempo reglamentado.  Un equipo perderá si al inicio de partido no tiene a sus tres jugadores en campo preparados para jugar. En caso de que ocurra el equipo ganador ganará con un marcador W-0. Al equipo ganador este partido no le servirá para la media de puntos. Mientras que al equipo infractor se le contará como 0.  Si un equipo repite esta infracción será descalificado del torneo. Si un equipo abandona, o todos los jugadores están lesionados o descalificados el equipo ganador decidirá mantener el resultado o tener un partido anulado (W-0).
<b>Si un equipo no se presenta</b>	Tras haber esperado 5 minutos de cortesía se decreta lo siguiente: Un equipo perderá si al inicio de partido no tiene a sus tres jugadores en

	<p>campo preparados para jugar. En caso de que ocurra el equipo ganador ganará con un marcador W-0. Al equipo ganador este partido no le servirá para la media de puntos. Mientras que al equipo infractor se le contará como 0.</p>
<b>Desempate</b>	<p>El primer equipo en anotar 2 pts será el ganador, no habrá duración de tiempo.</p>
<b>Faltas y TL</b>	<p>Faltas de tiro: los tiros serán equivalentes a la acción de juego (1 o 2 pts)</p> <p>Bonus: Un equipo está en bonus a partir de la 6 falta, la 7,8 y 9 falta serán dos tiros libres. A partir de la 10 falta serán dos TL y posesión.</p> <p>Si el tiro entra y hay falta, se tirará un TL. En la 7, 8 y 9 será canasta y dos TL. A partir de la 10 falta serán dos TL y posesión.</p> <p>Antideportivas o descalificantes: contarán como dos TL, la primera antideportiva de cada jugador no conlleva posesión, solo dos TL y sigue el juego. Una falta descalificante, conlleva la expulsión del jugador el partido y la organización valorará la expulsión definitiva del torneo.</p> <p>Técnica: Un TL y la posesión sigue siendo del equipo que la tenía antes de la infracción. Si la técnica la hace un jugador defensivo, se volverá a restaurar la posesión a 12 segs, en cambio, si la hace un jugador ofensivo, se mantiene.</p>
<b>Posesión de balón</b>	<p>Tras canasta: balón para el equipo no anotador justo debajo del aro. El balón será botado hasta o pasado a un jugador detrás del arco. No se le permite al nuevo equipo defensor jugar el balón dentro del área del semicírculo de no carga debajo del aro.</p> <p>Tras rebote defensivo: El balón será botado hasta o pasado a un jugador detrás del arco.</p> <p>Después de balón muerto: Intercambio de balón (check ball) detrás del arco (en la parte superior).</p> <p>En caso de lucha: Posesión para la defensa. Y el reloj se reseteará a 12 segundos.</p>
<b>Reloj de lanzamiento</b>	<p>12 segundos. Nota: Si no hay disponible un dispositivo de reloj de lanzamiento, el árbitro será el encargado de llevar la cuenta del lanzamiento de tiro (mostrando con la mano la cuenta).</p> <p>En caso de no tener operador de reloj de lanzamiento, el árbitro tendrá que mirar si la acción del equipo ofensivo es pasiva, en caso de serlo, hará una cuenta regresiva de 5 segundos en voz alta.</p>
<b>Detención del juego</b>	<p>Cuando termina el tiempo de posesión.</p> <p>Cuando un jugador ofensivo da tres botes consecutivos dentro del arco de</p>

	lado o de espaldas a la canasta.
<b>Sustituciones</b>	<p>En situaciones con el balón muerto, antes del check ball, de un tiro libre o durante los tiros libres.</p> <p>El sustituto puede entrar en el partido después de que su compañero salga del terreno de juego y de establecer un contacto físico con él detrás de la línea de fondo opuesta a la canasta.</p> <p>Las sustituciones no requieren ninguna acción de los árbitros u oficiales de mesa.</p>
<b>Tiempos muertos</b>	Cada equipo tiene un tiempo muerto de 30 segs. Cualquier jugador del equipo podrá pedirlo cuando el balón esté muerto, antes de un check ball o TL.
<b>Clasificación</b>	<p>Se contarán las victorias y derrotas de cada equipo. En caso de empate seguiremos el siguiente orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Más victorias</b> (o porcentaje de victorias en caso de número desigual de partidos en comparación entre grupos).</li> <li>• <b>Comparación directa</b> (<i>head-to-head</i>), teniendo en cuenta solo victoria/derrota y aplicable únicamente dentro de un mismo grupo.</li> <li>• <b>Media de puntos anotados</b> (sin considerar los puntos de victoria por incomparecencias o partidos perdidos por sanción).</li> </ul>

**REGLAMENTO 3X3  
ADAPTADO A  
ESKOLA, PREMINIS Y MINIS.**

<b>Cancha y balón</b>	Pista 3x3 con una canasta . TL 5,75. T2 fuera de la zona (4 metros). Balón talla 5 (preminis y minis) y talla 3 (eskola)
<b>Equipos</b>	Compuesto por 4 jugadores (3 en cancha + 1 cambio). Permitidos los entrenadores en banquillo.
<b>Uniforme de juego</b>	Equipaje del torneo
<b>Árbitros y anotadores</b>	1 árbitro y 1 mesa.
<b>Inicio de partido</b>	Calentamiento simultáneo. Primera posesión sorteada con una moneda al aire o juego (piedra, papel o tijera). El que gane el sorteo escoge la primera posesión o el posible saque de la prórroga. El juego no puede comenzar si uno de los equipos no está en la cancha de juego con 3 jugadores listos para jugar.
<b>Anotación</b>	Cada tiro desde dentro del triple (área de tiros de 1 punto) se otorgará 1 punto.  Cada tiro desde detrás del arco (área de tiros de 2 puntos) se otorgará 2 puntos.  Cada tiro libre exitoso se otorgará 1 punto.
<b>Duración</b>	Un tiempo de 10 minutos (reloj corrido) El reloj solo se parará en los TL.
<b>Ganador del partido</b>	El equipo que anote 21 puntos o más dentro del tiempo reglamentado o el equipo que mayor puntuación tenga al final del tiempo reglamentado.  Un equipo perderá si al inicio de partido no tiene a sus tres jugadores en campo preparados para jugar. En caso de que ocurra el equipo ganador ganará con un marcador W-0. Al equipo ganador este partido no le servirá para la media de puntos. Mientras que al equipo infractor se le contará como 0.  Si un equipo repite esta infracción será descalificado del torneo. Si un equipo abandona, o todos los jugadores están lesionados o descalificados el equipo ganador decidirá mantener el resultado o tener un partido anulado (W-0).
<b>Si un equipo no se presenta</b>	Tras haber esperado 5 minutos de cortesía se decreta lo siguiente: Un equipo perderá si al inicio de partido no tiene a sus tres jugadores en campo preparados para jugar. En caso de que ocurra el equipo ganador ganará con un marcador W-0. Al equipo ganador este partido no le servirá para la media de puntos. Mientras que al equipo infractor se le contará como 0.
<b>Desempate</b>	El primer equipo en anotar una canasta, ya sea de 2 o de 1 punto.

<p><b>Faltas y TL</b></p>	<p>Faltas de tiro: los tiros serán equivalentes a la acción de juego (1 o 2 pts). Cuando se realiza la falta en un lanzamiento anotado habrá un TL adicional.</p> <p>No hay bonus.</p> <p>Todas las faltas continuarán con check ball excepto las antideportivas y técnicas, que serán sancionadas con un TL. Si la técnica la hace un jugador defensivo, se volverá a restaurar la posesión a 12 segundos, en cambio, si la hace un jugador ofensivo, se mantiene.</p>
<p><b>Posesión de balón</b></p>	<p>Tras canasta: balón para el equipo no anotador justo debajo del aro. El balón será botado hasta o pasado a un jugador detrás del arco. No se le permite al nuevo equipo defensor jugar el balón dentro del área del semicírculo de no carga debajo del aro.</p> <p>Tras rebote defensivo: El balón será botado hasta o pasado a un jugador detrás del arco.</p> <p>Después de balón muerto: Intercambio de balón (check ball) detrás del arco (en la parte superior).</p> <p>En caso de lucha: Posesión para la defensa. Y el reloj se reseteará a 12 segundos.</p>
<p><b>Reloj de lanzamiento</b></p>	<p>No hay límite de segundos, cuando el árbitro considere que la acción del equipo ofensivo es pasiva hará una cuenta regresiva de 5 segundos en voz alta y con la mano.</p>
<p><b>Detención del juego</b></p>	<p>Cuando termina el tiempo de posesión.</p>
<p><b>Sustituciones</b></p>	<p>En situaciones con el balón muerto, antes del check ball, de un tiro libre o durante los tiros libres.</p> <p>El sustituto puede entrar en el partido después de que su compañero salga del terreno de juego y de establecer un contacto físico con él detrás de la línea de fondo opuesta a la canasta.</p> <p>Las sustituciones no requieren ninguna acción de los árbitros u oficiales de mesa.</p>
<p><b>Tiempos muertos</b></p>	<p>Cada equipo tiene un tiempo muerto de 30 segs. Cualquier jugador o entrenador del equipo podrá pedirlo cuando el balón esté muerto, antes de un check ball o TL.</p>
<p><b>Clasificación</b></p>	<p>Se contarán las victorias y derrotas de cada equipo. En caso de empate se compararán los puntos a favor de cada equipo. Si aquí también hay empate se verán los puntos encajados en contra.</p>