

REGLAMENTO DE BASKETBALL 3X3

Si es apropiado, las sugerencias o preguntas acerca de las Reglas pueden enviarse por correo electrónico a sionproductorax@gmail.com

INTRODUCCIÓN

El basket 3x3, es un formato reducido que está diseñado para divertirse y disfrutar de las habilidades deportivas a través un juego rápido, vistoso, de habilidad y adaptable con un conjunto de reglas simplificadas en un entorno más informal.

En este documento fue extraído de las reglas oficiales publicadas por la FIBA, y aquí explicaremos brevemente los puntos que consideramos que deben ser destacados.

Se requiere que los jugadores actúen responsablemente en toda ocasión para poder conseguir un juego divertido, atractivo y sobre todo seguro. Así promover y ser ejemplos del juego limpio y el buen espíritu deportivo.

1 Generalidades

- 1.1 Cada equipo esta compuesto por 3 jugadores (uno es el capitan) y 1 suplente.
- 1.2 Al igual que el basquetbol tradicional, no hay limite en la cantidad de cambios de los jugadores, pero las sustituciones solo pueden hacerse con el juego parado.
- 1.3 La cancha tiene una sola canasta/aro, y ambos equipos alternan entre ataque y defensa.
- 1.3 Al igual que el basket tradicional, no hay limite en la cantidad de cambios de los jugadores, pero las sustituciones solo pueden hacerse con el juego parado.
- 1.4 El partido dura 10 minutos. Si antes de que pasen ese tiempo algún equipo llega a 21 puntos gana.
- 1.5 Cada posesión dura 12 segundos, la mitad que una posesión en el baloncesto normal.

2 Partido y Resultados

- 2.1 No hay salto inicial para determinar la primera posesión, sino que Antes del comenzar con el encuentro, el árbitro realiza un sorteo para decidir que equipo comienza con la posesión del balón, y que equipo es el que defiende.
- 2.2 El comienzo del juego se hace desde fuera de la zona del aro pasando el balón un jugador atacante a uno defensor, el cual se lo devuelve. Cuando el jugador atacante recibe el balón, comienza a contar el tiempo.
- 2.3 Cuando un equipo encesta, el juego continúa sin detenerse, pasando la posesión del balón al equipo que defendía, que continuará el juego sin tener que realizar ningún saque. Lo mismo sucede si el equipo defensor recupera un balón antes de una canasta.

- 2.4 Para poder atacar, el equipo que defendía debe sacar el balón al exterior del arco de dos puntos, ya sea con un pase o lanzando el balón fuera de la zona del aro, convirtiéndose en ese momento en atacante y el otro equipo en defensor. Mientras un jugador defensor que ha cogido un balón, antes o después de una canasta, se encuentre dentro del semicírculo que hay debajo del aro, no puede ser atacado, cometándose falta si se invade el semicírculo. Esta norma es para que pueda sacar el balón al exterior del arco y poder realizar el ataque.
- 2.5 Cada canasta suma 1 punto, mientras que las canastas desde más lejos de la línea de triple suman 2 puntos.
- 2.6 El primer equipo que llega a 21 puntos antes de los 10 minutos gana. Si en esos 10 minutos nadie llega a 21 puntos ganará el equipo que vaya por delante en el marcador en ese momento.
- 2.7 En caso de llegar empatados, se jugará un tiempo extra donde ganará el primer equipo en anotar 2 puntos.

3 Vestimenta y Equipamiento de los Jugadores

- 3.1 La indumentaria del equipo debe ser uniforme, es decir que todos deben estar de la misma forma. Por lo menos la camiseta.

4 Jugabilidad

- 4.1 El equipo que recibe una falta dispondrá de un tiro libre. En caso de que la falta se realice detrás del arco que simula la línea de triple se lanzarán dos tiros libres.
- 4.2 Cada equipo puede realizar 6 faltas, si realiza más se penalizará cada falta extra con 2 tiros libres. En caso de sobrepasar las 10 faltas de equipo, cada falta supondrá dos tiros libres y posesión para el equipo que recibe la infracción.
- 4.3 Después de una canasta anotada, el equipo que estaba defendiendo tiene que sacar desde el semicírculo que hay debajo de la canasta y llevarlo fuera del aro llevándolo el mismo o bien mediante el pase.
- 4.4 En el momento en el que el jugador se dispone a sacar desde el semicírculo, ningún jugador del otro equipo podrá invadir ese espacio de debajo de la canasta.
- 4.5 En caso de agarrar un rebote defensivo, robar un balón o poner un tapón, el balón ha de salir fuera del arco que simula la línea de triple para poder seguir jugando. Todo lo contrario que al agarrar un rebote ofensivo, que no hace falta sacar el balón fuera de nuevo.
- 4.6 En caso de haber una situación de lucha, en el 3x3 el balón lo jugará el equipo que estaba defendiendo.