



Juegos
Estudiantiles
Tucumán

REGLAMENTO OFICIAL

BASKETBALL



Ministerio de
Educación



GOBIERNO DE
TUCUMÁN

REGLAMENTO

BASKETBALL 3x3

Las Reglas de Juego Oficiales de FIBA serán válidas para cualquier situación de juego que no esté específicamente mencionada en las Reglas de Juego 3x3 a continuación.

ART. 1 CANCHA Y BOLA

El juego será jugado en una cancha de baloncesto 3x3 con 1 canasto. Una superficie regular de juego 3x3 consiste de 15m (ancho) x 11m (largo). La cancha tendrá una zona del tamaño de regular en una cancha de baloncesto, incluyendo una línea de tiro libre (5.80m), una línea de dos puntos (6.75m) y un área de semicírculo ("no-charge semi-circle") debajo del único canasto. Se puede utilizar la mitad de una cancha de baloncesto tradicional.

El balón oficial de 3x3 deberá ser utilizado en todas las categorías

Nota: en las categorías de la base, el 3x3 puede ser practicado en cualquier lugar; marcas de la cancha – de ser utilizadas – deberán adaptarse al espacio disponible.

Las competencias oficiales de FIBA 3x3 deben cumplir completamente con las especificaciones anteriores incl. zapatillas de deporte con el reloj de 12 segundos integrado en el acolchado de respaldo.

* Las competencias oficiales de FIBA son Torneos Olímpicos, 3x3 Copas del Mundo (incluido U18), Copas Continentales (incluido U18) y el 3x3 World Tour.

T. 2 EQUIPOS

Cada Equipo consistirá de 6 jugadores (3 jugadores en la cancha y 3 sustitutos).

Nota: No se permitirá entrenadores en el área de juego;

ART. 3 OFICIALES DE JUEGO

Los oficiales de juego serán 1 o 2 árbitros y un anotador/ cronometrista.

ART. 4 INICIO DEL PARTIDO

- 4.1. Ambos equipos calentarán de forma simultánea antes del partido.

- 4.2. Un lanzamiento de moneda determinará cual equipo recibe la primera posesión. El equipo que gana el lanzamiento podrá escoger beneficiarse de la posesión del balón al inicio del partido o al inicio de un posible tiempo adicional.
- 4.3. El partido debe iniciar con tres jugadores en la cancha.

Nota: artículos 4.3 y 6.4 aplica a las Competiciones Oficiales 3x3* solamente (no es mandatorio para los eventos de la base).

* Las Competiciones Oficiales de FIBA son los Torneos Olímpicos, Campeonatos Mundiales 3x3 (incl. U18) FIBA Official Competitions are Olympic Tournaments, 3x3 World Championships (incl. U18), Campeonatos de Zona (incl. U18), el Tour Mundial 3x3 y el 3x3 All Star.

ART. 5 PUNTUACIÓN

- 5.1. Cada tiro dentro del arco le será otorgado un 1 punto.
- 5.2. Cada tiro detrás del arco le será otorgado 2 puntos.
- 5.3. Cada tiro libre anotado le será otorgado 1

ART. 6 TIEMPO DE JUEGO/GANADOR DEL PARTIDO

- 6.1. El tiempo de juego regular será de la siguiente forma: un periodo de 10 minutos de juego. El reloj se detendrá durante situaciones de bola muerta y tiros libres. El reloj se reiniciará luego de que se completa el intercambio de balón (tan pronto el balón esté en las manos del equipo ofensivo).
- 6.2. Sin embargo, el primer equipo que anote 21 puntos o más ganará el partido si esto ocurre antes de que termine el tiempo regular de juego. Esta regla aplica al tiempo regular de juego solamente (no a un posible tiempo adicional).
- 6.3. Si la puntuación queda empate al final del tiempo de juego, un periodo adicional será jugado. Habrá un intervalo de un minuto antes de que comience el tiempo adicional. El primer equipo que anote 2 puntos en el tiempo adicional ganará el partido.
- 6.4. Un equipo perderá el partido por incomparecencia ("Forfeit") si a la hora de inicio asignada no está presente en la cancha de juego con 3 jugadores listos para jugar. En caso de incomparecencia, el resultado del juego será w-0 o 0-w ("w" por victoria).

- 6.5. Un equipo perderá por Negligencia (“default”) si abandona la cancha antes del final del partido o todos los jugadores del equipo quedan lastimados y/o descalificados. En caso de una situación de Negligencia, el equipo ganador podrá escoger mantener la puntuación que había en el marcador o que el juego sea confiscado, mientras que al equipo que sufre la Negligencia se le asignará 0 en cualquier caso.

- 6.6. Un equipo que pierde por Negligencia (“default”) o Confiscación tortuosa (“tourtout forfait”) será descalificado de la competencia.

- Nota: si no hay un reloj de juego
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 después que haya cometido su 6ta falta. Los jugadores no serán excluidos basado en su número de faltas personales sujeto al Art. 15.

- 7.2. Las faltas durante el acto de tiro dentro del arco resultarán en 1 tiro libre, mientras que las faltas durante el acto de tiro fuera del arco resultarán en 2 tiros libres.

- 7.3. Faltas durante el acto de tiro seguido de un intento de campo anotado resultarán en un 1 tiro libre adicional.

- 7.4. Las faltas colectivas 7, 8 y 9 resultarán siempre en 2 tiros libres. La 10ma falta colectiva resultará en 2 tiros libres y posesión del balón. Ésta cláusula aplicará también a faltas durante el acto de tiro y anula 7.2. y 7.3.

- 7.5. Todas las faltas técnicas resultarán siempre en 1 tiro libre y posesión del balón; mientras que faltas antideportivas resultarán en 2 tiros libres y posesión del balón. El partido deberá continuar con un intercambio de balón en la parte superior del arco luego de una falta técnica o antideportiva.

- Nota: no se otorgarán tiros libres luego de una falta ofensiva.
de una falta ofensiva.

ART. 8 ¿CÓMO SE PONE EN JUEGO EL BALÓN?

- 8.1. Luego de cada intento de campo anotado o último tiro libre (excepto aquellos seguidos de una posesión de balón):

- Un jugador del equipo que no anota reiniciará el partido ya sea dribleando o pasando el balón desde adentro de la cancha, justo debajo del canasto (no detrás de la línea de base) hasta algún lugar detrás del arco.
- El equipo defensivo no podrá realizar una jugada sobre el balón en el “área del semicírculo” debajo del canasto.
- 8.2. Luego de un intento de campo fallido o de un último tiro libre (excepto aquellos seguidos por posesión del balón):
 - Si el equipo ofensivo recupera el rebote, éste podrá continuar intentando anotar sin tener que llevar el balón fuera del arco.
 - Si el equipo defensivo recupera el rebote, deberá llevar el balón hasta detrás del arco (dribleando o pasando).
- 8.3. Si el equipo defensivo corta o bloquea el balón, deberá llevarlo hasta detrás del arco (pasando o dribleando).
- 8.4. La posesión del balón que sea otorgada a cualquier equipo luego de una situación de balón muerto deberá empezar con un “check- ball”, en otras palabras, un intercambio del balón (entre el jugador defensivo y el ofensivo) detrás del arco en la parte superior de la cancha.
- 8.5. Un jugador será considerado “fuera del arco” cuando ninguno de sus pies esté dentro o encima del arco.
- 8.6. En la eventualidad de que ocurra una situación de bola entre dos, el equipo defensivo recibirá la posesión de la bola.

ART. 9 RETRASAR

- 9.1. Retrasar el juego o fallar en jugar de forma activa (ej. No tratar de anotar) será una violación.
- 9.2. Si la cancha está equipada con un reloj de tiro, un equipo deberá intentar un tiro cada 12 segundos. El reloj deberá iniciar tan pronto el balón esté en las manos del jugador ofensivo (luego del intercambio con el jugador defensivo o debajo del canasto después de un intento de campo anotado).
- 9.3 Será una violación cuando, después de que el balón ha sido sacado fuera del arco, el jugador ofensivo driblea el balón con su espalda o de lado al canasto por más de cinco segundos.

Nota: Si la cancha no está equipada con un reloj de tiro y un equipo no está atacando el canasto lo suficiente, árbitro deberá darles un aviso contando un

jugador ofensivo driblea el balón con su espalda o de lado al canasto por más de cinco segundos.

ART. 10 SUSTITUCIONES

Las sustituciones pueden ser llevadas a cabo por cualquier equipo cuando el balón muera, antes del “check-ball” o tiro libre. El sustituto podrá entrar a juego luego de que su compañero de equipo sale de la cancha y establece contacto físico con él/ella. Las sustituciones sólo pueden ocurrir detrás de la línea final opuesta al canasto y no requieren acción por parte del árbitro u oficiales de mesa.

ART. 11 TIEMPO MUERTO COMPUTABLE

11.1. Cada equipo tendrá un tiempo muerto computable. Cualquier jugador puede pedir el tiempo muerto computable en una situación de balón muerto.

11.2. En caso de que haya producción de TV, el organizador podrá decidir si aplica dos tiempos muertos computables para TV que serán pedidos en la próxima situación de balón muerto luego de que el reloj de juego marque 6:59 y 3:59 en todos los juegos.

11.3. Todos los tiempos muertos computables tendrán una duración de 30 segundos.

ART.12 PROCEDIMIENTO DE PROTESTA

En caso de que un equipo crea que sus intereses han sido afectados adversamente por una decisión de un oficial o por cualquier eventualidad ocurrida durante el juego, deberá proceder de la siguiente forma:

- 1. Un jugador de dicho equipo firmará la hoja de anotación inmediatamente al finalizar el partido y antes de que el árbitro la firme.
- 2. Durante los próximos 30 minutos, el equipo deberá presentar un escrito explicativo del caso, así como un depósito de seguridad de 200 USD al Director Deportivo. Si la protesta es aceptada, el depósito de seguridad será devuelto.
- 3. Materiales de video podrán ser utilizados sólo para decidir si un último intento de campo al finalizar el partido fue ejecutado durante el tiempo de juego y/o si dicho intento de campo cuenta para 1 o 2 puntos.

ART. 13 CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

Tanto en grupos como en la clasificación general de la competición (excepto en las clasificaciones de los tours), las siguientes reglas de clasificación aplican. Si los equipos están empatados luego del primer paso, favor de referirse al próximo y así sucesivamente.

- 1. Más victorias (o proporción de victorias en caso de número desigual de partidos en la comparación dentro del grupo);
- 2. Frente a frente (tomando en cuenta victorias/ derrotas y aplica solo dentro del grupo);
- 3. Más puntos anotados en promedio (sin considerar las puntuaciones ganadoras de incomparecencias).
- Si los equipos aún se encuentran empatados luego de estos tres pasos, el/los equipo(s)

La clasificación en Tours (con los Tours siendo definidos como una serie de torneos concadenados) será calculado por el denominador de tours: ej. Ya sea por jugadores (si los jugadores pueden crear nuevos equipos para cada torneo) o equipos (si los jugadores están comprometidos a un equipo para todo el tour). El orden de clasificación del Tour:

- i. Clasificaciones en el evento final o previo al mismo, estando clasificado a la final del tour;
- ii. Los puntos de clasificación en el Tour acumulados para la clasificación final en cada parada del tour;
- iii. Mayor cantidad de victorias acumuladas en el tour (o la proporción de victorias en caso de número desigual de partidos)
- iv. Mayor cantidad de puntos anotados en promedio durante el tour (no se toma en consideración la anotación ganadora de incomparecencia).
- v. Preselección para propósitos de romper el empate será una preselección del tour hecha simultáneamente con la preselección específica de cada evento.

ART. 14 REGLAS DE CLASIFICACIÓN

Los equipos son clasificados de forma correlativa a los puntos de ranking por equipo (suma de los puntos de ranking de 3 mejores jugadores, previo a la competición). En caso de puntos de ranking de equipo similares, la clasificación será determinada al azar antes del inicio de la competición.

Nota: En competencias de equipos nacionales, la clasificación se realiza basada en el Ranking 3x3 de Federaciones.

NOTA: Con la clasificación más alta ganará el desempate.