



3 x 3

REGLAMENTO

Normas generales:

El torneo de 3x3 está destinado tanto a los equipos de liga como de barrios.

El mismo está exento de cualquier entidad federativa de básquet y las reglas rigen bajo las normas estrictas de la organización URBAN GAME.

Se cuenta como jugador FEDERADO aquel que haya participado de una lista de buena fe en los últimos 6 meses.

Las planillas de juego oficiales de Urban Game deberán elevarse al centro estatístico y se deberá informar al área de análisis y al director deportivo de Urban Game.

Las reglas de juego oficiales de FIBA serán válidas para todas las situaciones de juego que no estén específicamente mencionadas en las reglas de juego 3x3 que se describen a continuación.

Para poder participar todos los jugadores deberán estar inscritos con anticipación en nuestra página web. www.urbangameweb.com

CATEGORÍAS:

U17 MIXTO: mayores de 14 años hasta los 17 cumplidos, el equipo debe estar conformado por 2 hombres y 2 mujeres.

FEMENINO: mayores de 18 sin límite de edad.

LIBRE: mayores de 18 sin límite de edad, pueden ser equipos mixtos y no pueden contar con más de dos federados en el equipo.

SENIOR: mayores de 40 sin límite de edad con la posibilidad de contar con un +35 por equipo

ART. 1 CANCHA:

El juego se llevará a cabo en una mitad de cancha con un (1) aro. La cancha tendrá el tamaño de una cancha de baloncesto regular, incluyendo una línea de tiro libre (5,80m), una línea de dos puntos (6,75m) y un semicírculo de falta ofensiva debajo del canasto.

ART. 2 EQUIPOS:

Cada equipo constará de cuatro (4) jugadores (tres (3) jugadores en la cancha y un (1) sustituto). Para integrar los mismos deberán basarse en el reglamento de cada categoría. Anteriormente deben estar registrados en la lista de buena fe confeccionada en la inscripción.

Cada equipo contará con un (1) entrenador.

ART.3 VESTIMENTA:

Los equipos participantes deberán acudir con la camiseta correspondiente a su equipo conservando la misma durante toda la competición. En caso de no hacerlo, no podrá formar parte del mismo.

ART. 4 OFICIALES DE JUEGO:

Los oficiales de juegos consistirán en un (1) árbitro y un cronometrista/anotador y en instancias definitivas se elevará a dos (2) oficiales por cotejo.

Los mismos serán quienes controlen el juego, antes de comenzar los mismos se confeccionará una nueva planilla con los 4 integrantes de cada plantel para disputar el 3x3. Asimismo, se dejará en constancia con el entrenador.

ART. 5 INICIO DEL JUEGO:

5.1 Ambos equipos deberán ingresar al rectángulo de juego entrados en calor y con el sorteo por parte de los jueces realizado. Listos para comenzar el partido.

5.2 Un tiro de moneda determinará qué equipo tendrá la primera posesión. El equipo que gana el tiro de la moneda tendrá la opción de escoger si se beneficiará de tener la primera posesión del partido o si escoge la primera posesión de un posible tiempo adicional.

5.3 El juego debe iniciarse con tres (3) jugadores en cancha.

ART. 6 PUNTUACION:

6.1 Cada tiro dentro de la línea de tres puntos tendrá el valor de un (1) punto.

6.2 Cada tiro detrás de la línea de tres puntos tendrá un valor de dos (2) puntos.

6.3 Cada tiro libre anotado tendrá valor de un (1) punto.

ART. 7 TIEMPO DE JUEGO/GANADOR DEL JUEGO

7.1 El tiempo de juego regular será de la siguiente forma: EL TIEMPO DE JUEGO ES DE 10 MINUTOS CORRIDOS Y 14 SEGUNDOS DE POSESIÓN.

7.2 Sin embargo, EL PRIMER EQUIPO QUE ANOTA 21 PUNTOS o más ganará el juego si eso ocurre antes de que se termine el tiempo regular. Esta regla aplica al tiempo de juego regular (no en un posible tiempo adicional).

7.3 Si el marcador está empatado al final del tiempo regular, habrá un intervalo de un (1) minuto antes de que comience dicho tiempo adicional. El primer equipo en anotar dos (2) puntos en el tiempo adicional, ganará el juego.

EN CASO DE EMPATE. REPONE EL EQUIPO QUE NO INICIÓ EL JUEGO LUEGO DEL SORTEO, SE JUEGA CON RELOJ DE POSESIÓN 14 SEGUNDOS Y GANA EL PRIMER EQUIPO QUE CONSIGUE ANOTAR DOS (2) PUNTOS. NO DIFERENCIA DE DOS (2).

7.4 Un equipo perderá el juego por incomparecencia si no está presente en la cancha con tres (3) jugadores listos para participar a la hora pautada para el inicio del mismo.

ART. 8 FALTA/TIROS LIBRES:

8.1 Un equipo estará en situación de faltas después de que haya cometido su 6ta falta. Los jugadores no serán excluidos basado en su número de faltas personales.

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

8.3 Faltas durante el acto de tiro seguido de un intento de campo anotado resultaran en 1 tiro libre adicional.

8.4 Las faltas colectivas 7,8 y 9 resultaran siempre en 2 tiros libres. La 10ma falta colectiva resultara en 2 tiros libres y posesión de balón. Esta cláusula aplicará a faltas también durante el acto de tiro y anula 7.2 y 7.3.

8.5 Todas las faltas técnicas resultaran siempre en 1 tiro libre y posesión de balón; mientras que las faltas antideportivas resultaran en 2 tiros libres y posesión de 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 en ataque.

ART. 9 RETRASAR EL JUEGO

Los equipos no deben retrasar el juego siendo el árbitro quien debe agilizarlo. El reloj de juego se iniciará tan pronto la bola este en las manos de los jugadores ofensivos (después de que se intercambie con el jugador defensivo o después de un intento de campo anotado debajo del canasto).

ART. 10 CÓMO SE JUEGA EL PARTIDO

10.1 Luego de un intento de campo anotado o un último tiro libre: un jugador del equipo que no anota reiniciara el juego driblando o pasando la bola desde dentro de la cancha, exactamente debajo del canasto (y no detras la linea de

fondo) a un lugar dentro de la cancha detrás de la línea de tres puntos debiendo de pasar el balón a un compañero que se encuentre también fuera de la línea de tres puntos. En el caso de hacerlo a un compañero que esté dentro este debe de salir botando hacia fuera de la línea de tres puntos.

10.2 Las faltas personales donde no haya acción de tiro ni penalización por bonus se pondrán en juego en la media cancha fuera de la línea de tres puntos. CADA VEZ QUE EL JUEZ HAGA SONAR SU SILBATO Y EL JUEGO TENGA QUE REANUDARSE (SIEMPRE QUE NO SEA CON UN LANZAMIENTO DE FOUL), EL JUEGO SIGUE DESDE AFUERA DE LA LÍNEA DE TRES PUNTOS EN EL EJE DE CANCHA CON UN CHECK BALL. (EL DEFENSOR LE PASA LA PELOTA AL ATACANTE PARA QUE ESTE INICIE EL JUEGO) LO MISMO OCURRE SI LA PELOTA SALE DE LA CANCHA EN CUALQUIER LUGAR Y EL JUEZ HACE SONAR SU SILBATO.

No se permitirá que el equipo defensivo continúe jugando la bola en el area del semicírculo debajo del canasto.

10.3 Después de un intento de campo fallido o de un último tiro libre: si el equipo ofensivo recupera el rebote , este podrá continuar realizando intentos al canasto sin sacar el balón fuera de la línea de tres puntos. Si el equipo defensivo recupera el rebote o roba el balón, tendrá que llevarlo hasta detrás de la línea de tres puntos (pasando o driblando).

10.4 La 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 de la línea de tres puntos en la parte superior de la cancha. Se considerará que un jugador está “detrás de la línea” cuando ninguno de sus pies esté dentro o sobre la línea de tres puntos.

10.5 Después de posiciones divididas: NO EXISTE FLECHA EN EL 3X3, EN CASO DE PELOTA DIVIDIDA EL EQUIPO QUE REANUDA EL JUEGO ES EL EQUIPO QUE DEFIENDE.

10.6 Después de un robo, pérdida, etc.: si ocurre dentro de la línea de tres puntos, la bola será pasada/dribleada a un lugar detrás de la misma. Si esto ocurre dentro del área de dos puntos, el equipo defensivo debe llevar la pelota (pasando o driblando) a un lugar detrás de la línea de tres puntos. Una vez la pelota se encuentre detrás de la línea de tres puntos cualquier jugador del equipo ofensivo puede intentar anotar. Se considera que el balón está fuera cuando el jugador que mantiene esa posesión tiene ambos pies fuera de la línea de tres puntos.

10.7 El juego puede continuar hasta que uno de los equipos se quede con un solo jugador.

10.8 A CONTINUACIÓN DEL JUEGO DESPUÉS DEL GOL NO ES LIBRE, EL EQUIPO DEFENSOR PUEDE DEFENDER SIEMPRE QUE SE ENCUENTRE FUERA DEL ÁREA DE NO CARGA (HERRADURA DEBAJO DEL ARO) (INTERCEPTANDO EL PASE O ROBANDO AL QUE DRIBLEA). SI RECUPERA DEBE SALIR A LA LÍNEA 6,75m Y CONTINUAR CON EL ATAQUE.

SI UN EQUIPO DEFIENDE DENTRO DEL ÁREA DE NO CARGA DESPUES DE UN GOL, PRIMERO SE LO APERCIBE Y LUEGO SE COBRA UNA FALTA TÉCNICA.

10.10 El defensor que habilita al nuevo atacante, solo puede darle el balón al jugador que defiende, en el centro de la cancha. Enviar el balón hacia un jugador de los laterales será penalizado.

10.11 Cuando la pelota sale del campo de juego, el equipo atacante deberá esperar la habilitación del referí para sacar desde la posición en la que la pelota salió. (SE SACA SIEMPRE DESDE EL EJE DE LA CANCHA FUERA DE LA LÍNEA DE 6,75m REALIZANDO UN CHECK BALL)

10.12 En caso de que el ataque pierda la pelota cuando esta se va de la cancha, los nuevos atacantes no estarán habilitados para atacar, teniendo que salir afuera de la línea de 3 driblando o con un pase.

10.13 El equipo defensor no puede tomar ventaja cuando habilita el ataque (robar el balón, hacer un mal pase, habilitar un jugador lejano).

Esto se penalizará con una falta técnica.

10.14 La habilitación del defensor debe ser con un pase de pique siempre. Si se interpreta que desea tomar una ventaja se penalizará con una falta técnica.

ART.11 SUSTITUCIÓN:

11.1 La sustitución será permitida cuando la pelota quede muerta. (SIEMPRE QUE EL JUEZ HAGA SONAR SU SILBATO, NO HAY CAMBIO DESPUÉS DEL GOL). Estas son limitadas. Los jugadores en cancha sólo pueden pedirlo al árbitro y los suplentes únicamente a la mesa de control.

11.2 El jugador que pide un cambio para entrar, debe esperar fuera de la cancha al jugador que abandona el juego y debe haber un contacto físico entre las manos del que pretende entrar y el que sale, antes de entrar en la cancha.

11.3 Fair Play: Si un equipo lo decide está permitido prescindir de jugar con un jugador si el equipo contrario se queda solo con dos jugadores en cancha, formando un duelo 2vs2. Se entiende como un acto de buena fe y para nada obligatorio. UN PARTIDO PUEDE TERMINAR CON DOS JUGADORES PERO NO PUEDE COMENZAR CON DOS JUGADORES.

ART.12 TIEMPOS MUERTOS:

Un (1) tiempo muerto de 30 segundos será otorgado a cada equipo. Un jugador puede pedir ese tiempo muerto en una situación de bola muerta. Lo mismo podrá realizar su entrenador. NO HAY TIEMPO MUERTO LUEGO DEL GOL.

REGLAS GENERALES

EL PARTICIPANTE TIENE LA OBLIGACIÓN DE CONOCER, RESPETAR Y ACEPTAR EL REGLAMENTO DE JUEGO 3X3 Y LAS NORMAS ESTABLECIDAS COMO NORMAS GENERALES Y CÓDIGO DE PENAS URBAN GAME.

CODIGO DE PENAS

El espíritu del basquetbol 3x3 se basa en el fair play. Ante el menor comportamiento de violencia, ofensa o provocación, el jugador puede ser penado, por el árbitro o por medio del tribunal de penas de Urban Game con la expulsión inmediata. El hecho de ser expulsado en el Juego 3x3 no le permitirá seguir actuando en el mismo y próximos torneos.

ARTICULO N°1 Corresponderá pena de suspensión de un partido, al jugador que:

Ofendiera a otro jugador (propio o rival), árbitros y/o planilleros.

Fuere retirado del campo de juego por aplicación de foul descalificador.

No guarde debida compostura o invada el rectángulo de juego desde el banco, por cualquier motivo que sea durante el desarrollo del partido.

ARTICULO N°2 Corresponderá pena de suspensión de dos partidos al jugador que:

Protestare, discutiera o desistiera en forma irrespetuosa los fallos de los jueces/planilleros.

No acatare la orden de retiro de la cancha por parte del Juez, a consecuencia de una infracción o hecho punible.

ARTICULO N°3 Corresponderá pena de suspensión de tres partidos al jugador que:

Ofendiere, provocare o insultare al juez, jugadores, autoridades de mesa de control, antes, durante o después de un partido, dentro o en las inmediaciones del campo de juego.

Cometiere tentativa de agresión de hecho a un jugador de propio equipo, del contrario, autoridades de mesa, integrantes del banco sustituto, antes, durante o después de un partido, dentro o en las inmediaciones del campo de juego.

ARTICULO N°4 Corresponderá pena de suspensión del torneo al jugador que:

Agrediere de hecho a un jugador, personal técnico, jueces, autoridades de mesa de control, espectadores dentro de las inmediaciones de campo de juego, antes, durante o después de un partido, dentro o en las inmediaciones del campo de juego.

Incurriere en alzamiento o desobediencia hacia las autoridades de aplicación del presente reglamento.

