



## REGLAMENTO JUEGO 3x3

**Nº1. Se juega en una sola canasta.**

**Nº2. Los equipos estarán compuestos por tres o cuatro jugadores, en cuyo caso, uno de los cuales empezará como suplente. Los cambios se realizarán en cualquier momento del partido siempre que el balón esté parado.**

**Nº3. Cada equipo debe nombrar un capitán que será el representante único.**

**Nº4. El juego será a 15 puntos y tendrá una duración máxima de 12 minutos. Al final de ese tiempo, ganará el encuentro el equipo que vaya por delante en el marcador.**

**Nº5. En caso de que el partido finalice en empate, cada jugador tendrá que lanzar un tiro libre y ganará el encuentro el equipo que más canastas enceste.** Los 3 componentes de cada equipo que en ese momento estén jugando son los encargados de lanzar los 3 tiros libres de su equipo.  
Si todavía continúa el empate, tirará un tiro cada jugador del equipo, en el orden que libremente establezca el equipo, hasta que se decida por "muerte súbita".

**Nº6. En todas las categorías, cada canasta vale un punto, excepto aquellas conseguidas desde más allá de la línea de triples, que valdrán 2 puntos.**

**Nº7. La primera posesión del balón será sorteada.** "Puede sortearse a cara o cruz, o bien, a pares o nones."

**Nº8. Después de cada cambio de posesión (rebote defensivo o balón recuperado o canasta recibida) el balón será botado o pasado a un jugador más allá de la línea de triple antes de continuar su jugada de ataque.**

No es necesario hacer "Checkball" (entregar el balón al rival para que te lo devuelva antes de comenzar el ataque).

En junior, senior y maxisenior, tras anotar canasta, ningún defensor podrá intervenir en la zona de carga, para facilitar el inicio de la jugada. En el resto de categorías, en las que la zona de carga no estará pintada, se dejará que el equipo que recibe canasta pueda reiniciar su jugada al coger el balón.

**Nº9. Cuando el balón salga fuera o se pite una falta (entre la 1ª y la 6ª de equipo) deberá ponerse en juego, desde fuera de la línea de triple, con un Checkball.**



**Nº10. Las luchas suponen, siempre, la posesión del balón para el equipo que defendía. Comenzará con un Checkball.**

**Nº11. Tras las seis primeras faltas de cada equipo el juego se reanudará con un Checkball, salvo que sea en acción de tiro. En ese caso habrá un tiro libre o dos en caso de que ese tiro fuera desde más allá de la línea de triple. El juego se reanuda con rebote o con canasta.**

**Nº12. Entre la 7ª y la 9ª falta de equipo, todas las faltas se sancionarán con dos tiros libres. El juego se reanuda con rebote o con canasta.**

**Nº13. A partir de la 10ª, todas las faltas se sancionarán con dos tiros libres más la siguiente posesión.**

**Nº14. Tras toda falta en acción de tiro y canasta convertida, valdrá la canasta y habrá un tiro libre adicional. El juego se reanuda con rebote o con canasta.**

**Nº15. Las faltas antideportivas serán penalizadas con dos tiros libres y la posesión. Esta falta será considerada como dos faltas de equipo en la cuenta de faltas de equipo.**

**Nº16. Las faltas técnicas serán consideradas como un tiro libre en contra para el equipo infractor sin cambio de posesión.**

**Nº17. Las sustituciones se realizarán cuando el balón está muerto antes de un checkball, antes de tiro libre o durante los 2 tiros libres.**

**Nº18. La incomparecencia de un equipo en pista a la hora señalada para el inicio del partido, supone la pérdida del encuentro. Si un equipo llega tarde, será decisión del equipo que estaba puntual el jugar con validez de resultado o si se juega por diversión, pero se mantiene la victoria para el equipo que estaba puntual.**

**Nº19. Si algún miembro de la organización observa un comportamiento antideportivo en uno o varios jugadores de un equipo, o bien en los acompañantes de este mismo equipo, influyendo en el lógico transcurrir del juego, podrán ser eliminados de la competición.**

**Nº20. La organización se reserva el derecho a modificar o ampliar algunas normas previa comunicación a los equipos implicados.**