



REGLAS DE JUEGO

STREAM JAM 3 VS 3

Para este reglamento se toman como base las Reglas de Juego Oficiales de FIBA y estas 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.

Art. 2 Equipos

Cada Equipo presenta una plantilla de hasta 8 jugadores, y consistirá de hasta 5 jugadores presentes por partido (3 jugadores en la cancha y 2 sustituto).

Nota: Se puede permitir entrenador en el área de juego y/o “coaching” remoto desde las gradas, que no debe estar en plantilla y puede rotar entre partidos.

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.

Art. 5 Puntuación

5.1. Cada tiro dentro de la línea de tres puntos le será otorgado 1 punto.

5.2. Cada tiro detrás de la línea de tres puntos le será otorgado 2 puntos.

5.3. Cada tiro libre anotado le será otorgado 1 punto.

5.4. El tiro de 4 puntos puede ser realizado estando dentro de cualquiera de los tres círculos dispuestos en la cancha para ello y otorga 4 puntos.

5.5. En cuanto a la puntuación por partido: los partidos ganados otorgarán 2 puntos al ganador y 1 punto al perdedor. Cualquier forma de pérdida de partido que no surgiera de perder por puntos al finalizar el partido, dará 0 puntos al perdedor.

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. 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.

6.3. Un equipo perderá el partido por incomparecencia ("Forfeit") si pasada media hora del inicio asignado 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).

6.4. Las llegadas tarde serán penalizadas con 2 puntos en contra cada 5 minutos de llegada tarde.

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 mantendrá la puntuación que había en el marcador, mientras que al equipo que sufre la Negligencia se le asignará 0 en cualquier caso.

6.6. Un equipo que pierde por Negligencia ("default") podrá ser descalificado de la competencia.

Art. 7 Faltas/tiros libres

7.1. Un equipo estará en situación de faltas después que hay 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. Esta 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.

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).

Nota: Si la cancha no está equipada con un reloj de tiro o si este sufriera algún desperfecto y un equipo no está atacando el canasto lo suficiente, el árbitro deberá darles un aviso contando los últimos 5 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.

Nota: los tiempos muertos computables y sustituciones solo podrán pedirse en situaciones donde el balón sea declarado muerto y no podrán ser pedido mientras el balón este vivo en cumplimiento con 8.1.

Art. 12 Clasificación de los equipos

Tanto en grupos como en la clasificación general de la competición, 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 empatadas luego de estos tres pasos, el/los equipo(s) con la clasificación más alta ganará el desempate.

Art. 13 Descalificación

Un jugador que comete 2 faltas antideportivas (no aplicable a faltas técnicas) será descalificado del partido los árbitros y podría ser descalificado del evento por el organizador. Independientemente, el organizador descalificará del evento al jugador (o jugadores) del que se trate, por actos de violencia, agresión verbal o física, interferencia tortuosa en los resultados de los juegos, violación a las Reglas Antidopaje de FIBA (Libro 4 del Reglamento Interno de FIBA) o cualquier incumplimiento del Código de Ética de FIBA (Libro 1, Capítulo II del Reglamento Interno de FIBA). El organizador podría también descalificar del evento al equipo entero dependiendo de la contribución de los otros miembros del mismo (considerando también la falta de acción) al comportamiento antes mencionado. El derecho de FIBA a imponer sanciones disciplinarias bajo el marco regulatorio del evento, los Términos y Condiciones de 3x3planet.com y el Reglamento Interno de FIBA permanecerán inafectado por cualquier descalificación bajo este Artículo 15.

La organización se reserva el derecho de modificar cualquiera de estos artículos, así como agregar nuevos. Siempre obrando de buena Fe y en pos de mejorar la dinámica del Torneo y su juego.