



Reglamento 3x3

Art.1 Cancha:

El juego se llevará a cabo en una mitad de cancha con un (1) cesto.
La cancha tendrá el tamaño de una cancha de basquetbol regular.

Art.2 Equipos:

Cada equipo estará constituido por las jugadoras estipuladas en las Reglas Generales 2014.

Art.3 Oficiales de juego:

Los oficiales de juego son: Un (1) Árbitro por cada mitad de cancha.
Dos (2) Oficiales de Mesa (cronometrista y planillero)

Art. 4 Inicio del juego:

4.1. Un tiro de moneda determinará que equipo tendrá la primera posesión.
El equipo que gana el tiro de moneda tendrá la primera posesión del partido, comenzando el juego desde la mitad de cancha.

4.2. El juego deberá iniciar con tres (3) jugadoras en cancha.

Art. 5 Puntuación:

5.1. Cada tiro embocado desde cualquier posición, tendrá un valor de un (1) punto.

5.2. Al finalizar el encuentro, se sumarán los puntos obtenidos entre las dos mitades de cancha y ese es el resultado final que figure en la planilla de juego.

Art.6 Tiempo de Juego:

6.1. El tiempo de juego regular será:

Cuatro (4) períodos de 10 minutos de juego cada uno. El reloj será detenido

durante situaciones de tiempo muerto y tiros libres. El reloj de juego será reiniciado inmediatamente después que la pelota tome contacto con la jugadora dentro de la cancha.

Art.7 Falta/tiros Libres:

7.1. Un equipo estará en una situación de falta de equipo cuando haya cometido siete (7) faltas en un período.

7.2 Un jugador que haya cometido cinco (5) faltas deberá abandonar el juego.

7.3. Cuando las faltas personales sean cometidas durante el lanzamiento al aro, se cobrará un (1) tiro libre.

7.4. Cuando las faltas personales sean cometidas durante el lanzamiento al aro y seguidas de gol, se cobrará un (1) tiro libre adicional.

7.5. Se otorgará un (1) tiro libre ante cualquier falta cometida por un equipo que se encuentre bajo penalización de faltas de equipo.

Art. 8 Como se juega el partido:

8.1. Luego de un lanzamiento de campo anotado o un último tiro libre:

Una jugadora del equipo que no anotó reiniciará el juego dribleando o pasando la pelota desde dentro de la cancha, exactamente debajo del aro (y no detrás la línea de fondo) a un lugar dentro de la cancha detrás de la línea de 6,25.

8.2. Después de un lanzamiento de campo fallido o de un último tiro libre:

Si el equipo ofensivo toma el rebote, este podrá continuar intentando anotar sin llevar la pelota al área detrás de los 6,25.

Si el equipo defensivo es el que toma el rebote, deberá regresar la pelota al área detrás de los 6,25 (ya sea pasando o dribleándolo).

8.3. Después de un robo, pérdida, etc.:

Si ocurre dentro del área de los 6,25, la pelota será pasada/dribleada a un lugar detrás de dicha área.

8.4. Se considerará que una jugadora está "**detrás del área**" cuando alguno de sus pies se encuentren dentro o encima de la línea demarcatoria.

Art. 9 Sustitución:

9.1. Se permitirá una sustitución por cualquier equipo cuando el juego está detenido y bajo las normas establecidas por las Reglas Generales 2014.

Art. 10 Tiempos muertos:

10.1. Un (1) tiempo muerto de 30 segundos será otorgado a cada equipo por cada tiempo de 10 minutos. El Director Técnico puede pedir ese tiempo muerto en una situación de juego detenido o muerto.