



# 3X3 GIRABASKET

## REGLAMENTO

Se juega en una sola canasta. Cada equipo podrá convocar a 4 jugadores por partido, 1 de los cuales empezará como suplente.

### TIEMPO DE JUEGO, TANTEO Y PERIODOS EXTRA

- El juego será a **10** minutos a reloj parado, o al primero que llegue a **21** puntos. Al final de ese tiempo, ganará el encuentro el equipo que vaya por delante en el marcador. En caso de que el partido finalice en empate se jugará un periodo extra. El primer equipo en **anotar 2 puntos** en el periodo extra ganará el encuentro.

### ¿CÓMO SE PONE EN JUEGO EL BALÓN?

- Después de cada canasta el juego continúa cuando el equipo que defiende coge el balón, saliendo con bote o pases hasta llegar fuera de la línea de 6'75, para iniciar desde allí un nuevo ataque. **NO HAY SAQUE DE FONDO TRAS CANASTA**. Si el equipo defensivo recupera el rebote o roba el balón, deberá sacar el balón fuera de la línea de 6'75 (botando o pasando).
- Para reiniciar el juego después de balón muerto o falta, se hará con un "check-ball". (NOTA: "Check-Ball": intercambio del balón entre el jugador defensivo y el ofensivo detrás de la línea de 6'75 justo en el centro de la cancha.)
- Un jugador se considera que está "fuera de la línea de tres puntos" cuando ninguno de sus pies está dentro o pisa dicha línea.

### VALOR DE LAS CANASTAS

- Cada canasta vale **1 punto**, excepto aquellas conseguidas desde más allá de la línea de triple, que valdrán **2 puntos**. Los tiros libres valen 1 punto.
- Después de cada cambio de posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir más allá de la línea de triple antes de poder anotar. Para que se considere que el balón ha salido de la línea de triple, el jugador que lo controle debe pisar con los dos pies fuera del triple.

### REBOTE DEFENSIVO O RECUPERACIÓN

Tras un **rebote defensivo o recuperación**, el balón deberá salir de la línea de triple. Si no se respeta esta regla y:

- **Se consigue canasta**: No se anota la canasta, se considera violación del equipo que ha encestado y se sanciona con posesión de balón para el equipo contrario.

### SUSTITUCIONES

Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución, que comienza cuando el balón quede muerto y la autoriza el responsable de pista.

### COMIENZO DE UN PARTIDO

La primera posesión del balón será sorteada. En todas las situaciones de lucha, los equipos irán **alternando la posesión del balón** para efectuar un saque de banda desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto. Comenzará la posesión alterna el equipo que haya perdido el sorteo de la primera posesión.

### PARTIDO PERDIDO POR INCOMPARECENCIA

- Un equipo perderá el partido por incomparecencia si: 5 minutos después de la hora programada para el inicio del partido, no se ha presentado o no puede presentar 3 jugadores preparados para jugar.
- Sus acciones impiden que se juegue el partido.
- Se niega a jugar después de haber recibido del responsable de pista la orden de hacerlo.

### PENALIZACIÓN

Se adjudica el partido al equipo contrario y el resultado será de 21 a 0. Además, el equipo que no haya comparecido recibirá cero (0) puntos en la clasificación.

### FALTAS Y VIOLACIONES\*

- A partir de la séptima falta de equipo, salvo las faltas con control de balón (faltas "en ataque"), se sancionarán con un tiro libre y posesión de balón para el equipo que ha lanzado el tiro libre. En caso de canasta más falta, se sancionará dando validez a la canasta y lanzando un tiro libre adicional, tras el cual, sea convertido o no, sacará el equipo contrario.

\*EN CASO DE QUE NO HAYA ANOTADOR, LOS EQUIPOS LLEVARÁN EL RESULTADO, PERO NO SE LLEVARÁ EL RECUENTO DE FALTAS, POR LO QUE NO HABRÁ TIROS LIBRES.

Los equipos cuyo comportamiento sea incorrecto o antideportivo serán descalificados.