

39° OLIMPIADA INTERFACULTADES

BASQUET 3x3 FEMENINO

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.

Art. 1. Cancha:

El juego se llevará a cabo en una mitad de cancha con un (1) canasto.

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 único canasto.

Art. 2. Equipos:

Cada equipo consistirá de cinco (5) jugadoras (tres (3) jugadoras en cancha y un (1) sustituto).

Art. 3. Oficiales:

Los oficiales de juego consistirán de un (1) árbitro y dos (2) cronometristas/anotadores.

Art. 4. Inicio del juego:

4.1. Ambos equipos calentarán simultáneamente antes del juego.

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

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

Art. 5. Puntuación:

5.1 Cada tiro dentro del arco tendrá un valor de un (1) punto.

5.2. Cada tiro detrás del arco tendrá un valor de dos (2) puntos.

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

Art. 5. Tiempo de juego/Ganador del juego:

6.1. El tiempo de juego regular será de la siguiente forma:

Un (1) período de 10 minutos de juego. El reloj será detenido durante situaciones de bola muerta y tiros libres. El reloj de juego será reiniciado después de que el balón cambie de manos (tan pronto esté en las manos del equipo ofensivo).

6.2. Sin embargo, el primer equipo que anote primero 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 es en un posible tiempo adicional).

6.3. Si el marcador está empatado al final del tiempo regular, se jugará un tiempo adicional. 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.

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

Art. 7. Faltas/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 cuatro (4) faltas deberá abandonar el juego.
- 7.3. En faltas personales cometidas durante el acto de tirar dentro del arco, se cobrará un (1) tiro libre.
- 7.4. En faltas personales cometidas durante el acto de tirar fuera del arco, se cobrarán dos (2) tiros libres.
- 7.5. En faltas personales cometidas durante el arco de tiro seguidas de una canasta de campo anotada, se cobrará un (1) tiro libre adicional.
- 7.6. Se otorgará un (1) tiro libre ante cualquier falta cometida por un equipo que se encuentre bajo penalización de faltas de equipo.

Art. 8. Retrasar el juego:

- 8.1. Retrasar o fallar en jugar de una manera activa mientras se trata de anotar, será una violación.
 - 8.2. Si la cancha está equipada con un reloj de juego, un equipo tendrá doce (12) segundos para realizar un intento a canasta. El reloj de juego se reiniciará tan pronto la bola esté 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).
- Nota. Si la cancha no está equipada con un reloj de tiro y un equipo no está tratado lo suficiente para atacar la canasta, el árbitro les dará un aviso contando los últimos cinco (5) segundos.

Art. 9. Como se juega el partido:

- 9.1. Luego de un intento de campo anotado o un último tiro libre:
Un jugador del equipo que no anota reiniciará el juego dribleando o pasando la bola desde dentro de la cancha, exactamente debajo de la canasta (y no detrás de la línea de fondo) a un lugar dentro de la cancha detrás del arco. No se permitirá que el equipo defensivo continúe jugando por la bola en el área del semicírculo debajo del canasto.
- 9.2. Después de un intento de campo fallido o de un tiro libre:
Si el equipo ofensivo atrapa el rebote, este podrá continuar intentando anotar sin llevar el balón al área detrás del arco. Si el equipo defensivo atrapa el rebote, este deberá regresar el balón al área detrás del arco (ya sea pasando o dribleándolo).
- 9.3. Después de un robo, pérdida, etc.:
Si ocurre dentro del arco, la bola será pasada/dribleada a un lugar detrás del arco.
- 9.4. La posesión de la bola se le dará a cualquiera de los dos equipos después de una situación de bola muerta que no sea un tiro anotado intercambiando la bola (entre un jugador defensivo y otro ofensivo) detrás del arco en su parte superior.
- 9.5. Se considerará que un jugador está “detrás del arco” cuando ninguno de sus pies se encuentren dentro o encima del arco.
- 9.6. En la eventualidad de que ocurra una situación de salto entre dos, el equipo defensivo recibirá el balón.

Art. 10. Sustitución:

Se permitirá una sustitución por cualquier equipo cuando la bola esté muerta.

Art. 11. 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.

Art. 15.

Cualquier situación no prevista en el presente reglamento, será resuelta por la Comisión Organizadora