

Reglas de Juego 3x3

Cancha y balón	La superficie de juego de una cancha de juego regular de 3x3 es 15m (ancho) x 11m (largo) Un balón tamaño 6 será utilizado en todas las categorías.
Plantilla de equipo	Cuatro jugadores (4) Tres (3) + Un (1) sustituto Nota: el partido debe empezar con 3 (tres) jugadores en Competiciones oficiales 3x3 de FIBA
Arbitro(s)	Hasta Dos (2)
Oficiales de Mesa de Control	Hasta Tres (3) Anotador, Cronometrista, Reloj 12 segundos
Tiempo muerto computable	Un (1) por equipo, 30 segundos
Posesión después de un canasto anotado	Lanzamiento de moneda Nota: el equipo que gane el lanzamiento de moneda decidirá si inicia con el balón en la primera posesión del juego, o lo cede para tenerlo posteriormente en la primera posesión de un posible overtime.
Anotación	Un (1) y Dos (2), si anotan detrás del arco
Duración de juego & Límite de puntuación	1 (un) x 10 minutos, tiempo de juego Límite de anotación: 21 puntos. Aplica al tiempo de juego regular solamente Nota: si no hay reloj de juego disponible tiempo de duración queda a discreción del organizador. FIBA recomienda establecer un límite de acuerdo con la duración del partido (10 minutos/10 puntos; 15 minutos/15 puntos; 21 minutos/puntos)
Overtime	Primer equipo que anote dos (2) puntos ganara el partido
Reloj de tiro	12 segundos Note: si no hay un reloj de tiro disponible, el árbitro realiza un aviso y cuenta de forma regresiva los últimos cinco (5) segundos
Tiro libre(s) después de falta en intento de tiro	Un (1) tiro libre Dos (2) tiros libres, si la falta se comete detrás del arco
Límite de faltas colectivas	6 faltas colectivas
Penalidad faltas colectivas 7, 8 y 9	2 tiros libres
Penalidad faltas colectivas 10 o más	2 tiros libres + posesión del balón
Penalidad de Falta Técnica	1 tiro libre, sin cambio de posesión.
Penalidad de 1era Falta Antideportiva a 1 jugador	2 tiros libres, sin cambio de posesión. Faltas antideportivas se computan con 2 faltas al equipo en la planilla de juego.
Penalidad de 2da Falta Antideportiva a 1 jugador	2 tiros libres + posesión del balón. Faltas antideportivas se computan con 2 faltas al equipo en la planilla de juego.
Posesión después de canasto anotado	Posesión para la defensa Justo debajo del canasto Balón debe ser driblado o pasado a un jugador detrás del arco No se permitirá que el equipo defensivo ataque el balón dentro del área del "semi círculo" debajo del canasto
...luego de una situación de balón muerto	Intercambio de balón "Check ball" detrás del arco (en la parte superior)
...luego de un rebote defensivo o robo	Se dribleará o pasará el balón detrás del arco
...luego de una situación de salto entre dos	Posesión para la defensa
Sustituciones	En situaciones de bola muerta, previo al "check ball" El sustituto puede entrar a juego luego de que su compañero salga de cancha y establezca contacto físico con el jugador que lo reemplaza, o con el balón, o con el balón dentro del área del "semi círculo" debajo del canasto. Sustituciones no requieren acción alguna de los árbitros u oficial de mesa
Notas: *Se considera que un jugador está "detrás del arco" si sus pies no están fuera ni encima de la línea del arco **Las Reglas Oficiales de Juego de FIBA aplican para toda situación de juego que no esté mencionada específicamente arriba ***Se refiere a la versión en texto de las Reglas de Juego 3x3 para clasificación, inferioridad (no tener suficientes jugadores en cancha), incomparecencia, protesta y descalificación	