

## REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 3x3 - INTERPRETACIONES OFICIALES

Abril 2026

### ÍNDICE

1. Terreno de juego y balón.
2. Equipos.
3. Árbitros del partido.
4. Comienzo del partido.
5. Puntuación.
6. Tiempo de juego/Ganador de un partido.
7. Faltas/Tiros libres.
8. Cómo se juega el balón.
9. Stalling.
10. Sustituciones.
11. Tiempos muertos.
12. Uso de material de video.
13. Procedimiento de protesta.
14. Posiciones de los equipos.
15. Reglas de Ranking previo (Seeding).
16. Descalificación.
17. Adaptación a categorías U12.

Las últimas Reglas de Juego Oficiales de Baloncesto FIBA publicadas y las últimas Interpretaciones Oficiales FIBA publicadas son válidas para todas las situaciones de juego no mencionadas específicamente aquí en las Interpretaciones Oficiales FIBA 3x3.

El objetivo de este documento es aplicar los principios y conceptos del reglamento en situaciones prácticas y específicas que podrían tener lugar durante un partido de 3x3.

El Árbitro tendrá pleno poder y autoridad para tomar decisiones en cualquier punto no específicamente cubierto en las Reglas Oficiales de Baloncesto 3x3 o en las Interpretaciones Oficiales de Baloncesto 3x3.

Para evitar dudas a lo largo de este documento, las referencias a cualquier artículo sobre reglas se refieren a las últimas Reglas Oficiales de Baloncesto 3x3 publicadas - Versión Corta.

**Las partes resaltadas en amarillo han sido actualizadas.**

## 1. Terreno de juego y balón.

1.1. El partido se jugará en una cancha de baloncesto 3x3 con 1 canasta. Una cancha normal de juego 3x3 mide 15 m. (anchura) por 11 m. (longitud). El terreno de juego tendrá la misma área restringida de baloncesto, incluyendo una línea de tiros libres (5,80 m.), una línea de 2 puntos (6,75 m.) y el área de “semicírculo de no-carga” debajo de la canasta. Se puede utilizar la mitad de una cancha tradicional de baloncesto.

1.2. El balón oficial de 3x3 se utilizará en todas las categorías.

Notas:

1. A nivel de base, el 3x3 se puede jugar en cualquier lugar; las líneas del terreno de juego – en caso de que se utilicen – se adaptarán al espacio disponible. Sin embargo, en las competiciones oficiales FIBA 3x3 deben cumplir completamente con las especificaciones anteriores, incluyendo soportes de las canastas con el reloj de lanzamiento integrado en la protección de los soportes.

2. Las competiciones oficiales FIBA son los Torneos Olímpicos, las Copas del Mundo 3x3 (incluyendo U23 y U18), las Zone Cups (incluyendo U18) y el 3x3 World Tour.

## 2. Equipos.

Cada equipo estará formado por 4 jugadores (3 jugadores en cancha y 1 sustituto).

Nota: No se permiten entrenadores en el terreno de juego (incluyendo las sillas para los sustitutos) ni/o la dirección a distancia desde la grada.

Ejemplo 2-1: Durante el partido una persona actuando como un entrenador, sentada fuera de la cancha, da instrucciones a los jugadores. Esta situación sucede:

- Durante el tiempo de juego.
- Durante un tiempo muerto.

Interpretación 2-1: En ambos casos, los jugadores no pueden interactuar con nadie fuera del terreno de juego. La interacción inapropiada con personas fuera de la cancha o cualquier otra forma de comunicación entre jugadores y entrenadores durante el partido puede ser considerada como un comportamiento antideportivo. Se dará un aviso al equipo. Cualquier violación similar tras el aviso será sancionada con falta técnica. El Supervisor Deportivo de la competición podrá informar a los Árbitros de dichas infracciones.

## 3. Árbitros del partido.

El equipo arbitral del partido estará compuesto por 2 árbitros, 3 oficiales de mesa y un Supervisor Deportivo, si está presente.

Nota: El artículo 3 no se aplica en los eventos de base.

Situación:

Además de los oficiales de mesa, el Supervisor Deportivo de una competición (si hay alguno presente) puede informar a los Árbitros sobre cualquier irregularidad que incumpla los Reglamentos Internos de FIBA, las Reglas Oficiales de Juego FIBA 3x3 o sus Interpretaciones Oficiales FIBA 3x3.

**Ejemplo 3-1:** 3 minutos después del comienzo del partido, 1 Árbitro parece estar lesionado y no puede continuar arbitrando.

**Interpretación 3-1:** Si un Árbitro se lesiona o por cualquier otra razón no puede continuar desempeñando sus obligaciones dentro de los 5 minutos tras el incidente, el partido se reanudará. El otro Árbitro arbitraré solo para el resto del partido, a menos que haya la posibilidad de reemplazar al Árbitro lesionado por un Árbitro sustituto cualificado. Después de consultar con el organizador, el otro Árbitro decidirá sobre la posible sustitución.

## 4. Comienzo del partido

4.1. Ambos equipos calentarán simultáneamente antes del partido.

4.2. Un lanzamiento de moneda determinará qué equipo obtiene la primera posesión de balón. El equipo que gane el lanzamiento de moneda puede elegir para tener la posesión del balón al principio del partido o al principio de una posible prórroga.

4.3. El partido debe comenzar con tres jugadores de cada equipo en el terreno de juego.

Nota: El artículo 4.3 no será obligatorio en los eventos de base.

**Ejemplo 4-1:** Al final del tiempo de juego regular, la puntuación es Equipo A 15 - Equipo B 15. El Equipo A tuvo el derecho al balón al principio del partido. Durante el intervalo previo a la prórroga, B1 se dirige a los Árbitros de forma irrespetuosa y es sancionado con un falta técnica.

**Interpretación 4-1:** Antes del inicio de la prórroga, cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin jugadores al rebote. El equipo B tendrá derecho al balón para comenzar la prórroga.

**Ejemplo 4-2:** El equipo B tiene derecho al primer check ball tras el procedimiento del lanzamiento de moneda. Un árbitro se equivoca y se concede el balón erróneamente al Equipo A. El error es descubierto:

- Antes de que el balón esté en la/s mano/s de un jugador del equipo A para el comienzo del partido (y el reloj del juego muestra 10:00).

**Interpretación 4-2.1:** El partido no ha comenzado todavía. El balón debe concederse al Equipo B según el procedimiento de lanzamiento de moneda.

- Después de que el partido ya ha comenzado (y el reloj del juego muestra 09:59 o menos).

**Interpretación 4-2.2:** El partido ya ha comenzado y el error no se puede corregir. El equipo B tendrá derecho al check ball al principio de la posible prórroga.

**Ejemplo 4-3:** En una Competición Oficial FIBA 3x3, el equipo B tiene menos de 3 jugadores en el terreno de juego listos para jugar, cuando el partido está preparado para comenzar.

**Interpretación 4-3:** El comienzo del partido se retrasará un máximo de 5 minutos (en Competiciones Oficiales FIBA 3x3, el Supervisor Deportivo puede modificar este tiempo a su discreción). Si los jugadores ausentes llegan al terreno de juego listos para jugar antes de que transcurran 5 minutos, el partido comenzará inmediatamente. Si los jugadores ausentes no han llegado al terreno de juego listos para jugar antes de que hayan transcurrido 5 minutos, el partido será dado por ganado al Equipo A (forfeit).

**Ejemplo 4-4:** En una Competición Oficial FIBA 3x3, el Equipo A tiene menos de 3 jugadores en la cancha preparados para jugar debido a lesiones, descalificaciones, etc. Esto sucede:

- (a) Antes del inicio del partido.
- (b) Después de que el partido ya haya comenzado.

**Interpretación 4-4:** La obligación de estar presente con un mínimo de 3 jugadores es válida sólo para el inicio del partido. En el caso (a), el partido no comenzará. En el caso (b), el Equipo A continuará jugando con menos de 3 jugadores. Después del inicio del partido un equipo siempre debe estar presente con al menos 1 jugador en la cancha.

**Ejemplo 4-5:** Durante el partido, A1 abandona el partido debido a una lesión. El equipo A puede continuar el juego con sólo 2 jugadores restantes, ya que no tienen más sustitutos disponibles. Como el Equipo A está jugando con 2 jugadores, el Equipo B decide por cualquier razón también jugar con 2 jugadores, mientras que 1 jugador permanece sentado en la silla de sustitución.

**Interpretación 4-5:** Se permitirá la decisión del equipo B de jugar con 2 jugadores. Incluso si el Equipo B tiene 3 jugadores disponibles, al menos 1 de ellos debe estar en el terreno de juego.

**Ejemplo 4-6:** Antes del comienzo del partido, B1 se dirige de forma irrespetuosa a los Árbitros y es sancionado con una falta técnica.

**Interpretación 4-6:** Antes del inicio del partido, cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin jugadores al rebote. Una falta técnica antes del comienzo del partido siempre resultará en 1 tiro libre para el equipo contrario. El partido luego comenzará siguiendo el procedimiento del lanzamiento de moneda.

## 5. Puntuación.

- 5.1. Para cada lanzamiento dentro del arco (área de tiro de campo de 1 punto) se concederá un 1 punto.  
 5.2. Para cada lanzamiento detrás del arco (área de tiro de campo de 2 puntos) se concederán 2 puntos.  
 5.3. Para cada tiro libre anotado se concederá 1 punto.

### Situación:

En todas las situaciones en las que un equipo defensor establezca el control del balón y anote una canasta sin aclarar el balón, la canasta se cancelará ya que el equipo no ha aclarado el balón antes del intento de lanzamiento. Esto incluirá los palmeos dirigidos y las canastas inmediatas tras rebote (put-back baskets).

En todas las situaciones en las que un equipo defensor palmeo un rebote defensivo dentro de la canasta sin haber controlado el balón o desvía un pase o palmea un regate directamente hacia la canasta, el cesto será válido y la canasta se anotará al último jugador atacante con control de balón. Si esta desviación o palmeo ocurre en el área de tiro de campo de 1 punto, la canasta concedida será de 1 punto. Si esta desviación o palmeo ocurre en el área de tiro de campo de 2 puntos, la canasta concedida será de 2 puntos.

Ejemplo 5-1: A1 lanza el balón en un tiro desde el área de campo de 2 puntos. El balón en su trayectoria ascendente es legalmente tocado por

- Un jugador atacante,
- Un jugador defensor,

que ha saltado desde el área de campo de 1 punto. El balón sigue luego su trayectoria y entra en la canasta.

Interpretación 5-1: El valor de una canasta de campo se define por el lugar en el suelo desde donde se intentó el tiro. Una canasta de campo lanzada desde el área de 1 punto vale 1 punto, una canasta de campo lanzada desde el área de campo de 2 puntos vale con 2 puntos. En ambos casos, el Equipo A recibirá 2 puntos, ya que el tiro de A1 fue lanzado desde el área de campo de 2 puntos.

Ejemplo 5-2: A1 está botando. B1 palmea el balón, que entra en la canasta:

- A1 está dentro del arco.

Interpretación 5-2.1: Se concede 1 punto a A1 porque A1 está en el área de tiro de campo de 1 punto.

- A1 está fuera del arco.

Interpretación 5-2.2: Se conceden 2 puntos a A1 porque A1 está en el área de tiro de campo de 2 puntos.

**Ejemplo 5-3:** A1 pasa el balón a A2. El balón es desviado por B1 y entra en la canasta:

- A1 está dentro del arco.

**Interpretación 5-3.1:** Se concede 1 punto a A1 porque A1 está en el área de tiro de campo de 1 punto.

- A2 está fuera del arco.

**Interpretación 5-3.2:** Se conceden 2 puntos a A1 porque A1 está en el área de tiro de campo de 2 puntos.

## 6. Tiempo de Juego / Ganador de un Partido.

6.1. El tiempo de juego regular será un cuarto de 10 minutos. El reloj se detendrá en situaciones de balón muerto y en los tiros libres. El reloj se reiniciará una vez que se haya completado el check-ball (tan pronto como esté en la/s mano/s del jugador del equipo atacante).

6.2. Sin embargo, el primer equipo que anote 21 puntos o más gana el partido si ello ocurre antes del final del tiempo de juego regular. Esta regla de "muerte súbita" se aplica sólo al tiempo de juego regular (no en una posible prórroga).

6.3. Si el tanteo está empatado al final del tiempo de juego, se jugará una prórroga. Habrá un intervalo de 1 minuto antes de que comience la prórroga. El primer equipo que anote 2 puntos en la prórroga gana el partido.

6.4. Un equipo perderá el partido por incomparecencia (forfeit) si en la hora programada de inicio el equipo no está presente en el terreno de juego con 3 jugadores preparados para jugar. En caso de una incomparecencia, el resultado del partido se registrará con w-0 o 0-w ("w" de win - victoria).

6.5. Un equipo perderá el partido por inferioridad (default) si abandona el terreno de juego antes del final del partido o si todos los jugadores del equipo están lesionados y/o descalificados. En el caso de una situación de inferioridad, el equipo ganador puede optar por mantener su puntuación o ganarlo por incomparecencia (forfeit), mientras que la puntuación del equipo que se ha quedado en inferioridad se establece en 0 en cualquier caso.

6.6. Un equipo que pierda por inferioridad o por incomparecencia simulada será descalificado de la competición.

Notas:

1. Si un reloj de partido no está disponible, la duración del tiempo corrido y/o los puntos necesarios para la "muerte súbita" son a criterio del organizador. FIBA recomienda establecer el límite de puntuación en función de la duración del partido (10 minutos/10 puntos, 15 minutos/15 puntos, 21 minutos/21 puntos).
2. El artículo 6.4 no será obligatorio para las competiciones de base.

**Ejemplo 6-1:** Con la puntuación Equipo A 20 - Equipo B 20, A1 anota un canasta de campo de 1 punto. Esto ocurre:

- Con 2 minutos restantes en el reloj del partido.

**Interpretación 6-1.1:** El Equipo A es el ganador del partido. El resultado final será Equipo A 21 - Equipo B 20.

- Durante la prórroga.

**Interpretación 6-1.2:** El partido continuará. El primer equipo que anote 2 puntos en la prórroga ganará el partido.

---

**Ejemplo 6-2:** A1 recibe una falta durante su acción de tiro desde detrás del arco. Se convierte la canasta. Esto ocurre:

- Con 1 minuto restante en el partido con el tanteo Equipo A 20 - Equipo B 20.

**Interpretación 6-2.1:** El Equipo A es el ganador del partido. La puntuación final será Equipo A 22 - Equipo B 20. La puntuación máxima posible en un partido durante el tiempo de juego regular es de 22. El/los tiro(s) libre(s) y la posible posesión del balón como resultado de la falta se cancelará(n).

- Durante la prórroga con la puntuación Equipo A 21 - Equipo B 21.

**Interpretación 6-2.2:** El Equipo A es el ganador del partido. La puntuación final será Equipo A 23 - Equipo B 21. La puntuación máxima posible en un partido durante la prórroga es de 23. El/los tiro(s) libre(s) y la posible posesión del balón como resultado de la falta se cancelará(n).

---

**Ejemplo 6-3:** Con la puntuación de Equipo A 15 - Equipo B 15, A1 recibe una falta durante su acción de tiro desde el área de tiro de 2 puntos. Esta es la 10ª falta del Equipo B en el partido. Simultáneamente suena la señal del reloj de partido para el final del tiempo de juego regular. La canasta se convierte.

**Interpretación 6-3:** La canasta de campo de A1 valdrá. A1 intentará los 2 tiros libres como resultado de la falta, ya que el Equipo A no alcanzó todavía los 21 puntos. El equipo A es el ganador del partido y el número de tiros libres anotados por A1 determinará la puntuación final. El equipo A perderá la posesión del balón, ya que el tiempo de juego regular ha concluido.

## 7. Faltas/Tiros libres.

<p>7.1. Un equipo se encuentra en una situación de penalización después de haber cometido 6 faltas. Los jugadores no serán excluidos en base al número de faltas personales según el Art. 16.</p>
<p>7.2. Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si el lanzamiento desde el terreno de juego entra en la canasta, será válido y se concederá además 1 tiro libre adicional. A partir de la 7ª falta de equipo, se concederán 2 tiros libres adicionales.</li> <li>- Si el lanzamiento desde dentro del arco no se convierte, se concederá 1 tiro libre. A partir de la 7ª falta de equipo, se concederán 2 tiros libres.</li> <li>- Si el lanzamiento desde fuera del arco no se convierte, se concederán 2 tiros libres.</li> </ul>
<p>7.3. Las faltas antideportivas y descalificantes contarán como 2 faltas a efectos de las faltas de equipo. La primera falta antideportiva de un jugador se penalizará con 2 tiros libres, pero sin la posesión del balón. Todas las faltas descalificantes (incluida la segunda falta antideportiva de un jugador) se penalizarán siempre con 2 tiros libres y la posesión del balón.</p>
<p>7.4. Las faltas de equipo 7ª, 8ª y 9ª siempre serán penalizadas con 2 tiros libres. La 10ª falta de equipo y cualquier falta de equipo posterior serán penalizadas con 2 tiros libres y posesión de balón. Esta condición se aplica también a las faltas antideportivas y a las faltas cometidas durante la acción de tiro y anula los puntos 7.2 y 7.3.</p>
<p>7.5. Todas las faltas técnicas serán siempre penalizadas con 1 tiro libre. El tiro libre se administrará inmediatamente. Después del tiro libre, si el partido se reanuda mediante un check-ball, se administrará por el equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al balón cuando se sancionó la falta técnica. El partido se reanudará como se indica a continuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si la falta técnica la cometió un defensor, el reloj de lanzamiento para los oponentes se reiniciará a 12 segundos.</li> <li>- Si la falta técnica la cometió un atacante, el reloj de lanzamiento para ese equipo continuará desde el momento en el que fue detenido.</li> </ul>
<p><b>Nota:</b> Una falta de equipo con control de balón (falta ofensiva) no será penalizada con tiros libres.</p>

### Situación 1:

Una falta personal es un contacto ilegal de un jugador con un oponente, estando el balón vivo o muerto.

Durante el partido, cada jugador tiene el derecho de ocupar cualquier posición (cilindro) en el terreno de juego no ocupada anteriormente por un oponente. Este principio protege su espacio en el lugar que ocupa y el espacio sobre él cuando salta verticalmente dentro de ese espacio.

Cualquier jugador que no tenga la posesión del balón: Un jugador no debe agarrar, empujar, cargar, desviar o impedir el progreso de un oponente extendiendo su/s mano/s, brazo/s, codo/s, hombro/s, cadera/s, pierna/s, rodilla/s o pie/s. El principio de ventaja/desventaja se aplicará a menos que la libertad de movimiento del jugador sea restringida por un oponente. Un jugador no sostendrá, agarrará o empujará a un oponente, impidiendo o ralentizando su capacidad para saltar o moverse.

Jugador que tiene la posesión del balón pero que no está en Acción de Tiro: Un jugador defensor no debe agarrar, empujar, cargar, desviar o impedir el progreso de un oponente extendiendo su/s mano/s, brazo/s, codo/s, hombro/s, cadera/s, pierna/s, rodilla/s o pie/s fuera de su cilindro, provocando la pérdida del control del balón del jugador atacante.

Jugador en Acción de Tiro: Tan pronto como el jugador abandone su posición vertical (cilindro) y el contacto con el cuerpo se produzca con un oponente que ya había establecido su propia posición vertical (cilindro), el jugador que dejó su posición vertical (cilindro) es responsable del contacto. El principio de ventaja/desventaja se aplicará hasta que:

- El jugador atacante pierda claramente su equilibrio y/o el control del balón debido al contacto excesivo del jugador defensivo.
- El jugador defensivo pierda claramente su equilibrio debido al contacto excesivo del jugador atacante.

**Situación 2:**

Una Falta Antideportiva es una falta de jugador con un contacto excesivo, duro o peligroso. Agarrar reteniendo a un oponente con el control del balón se considerará como una Falta Antideportiva.

---

**Situación 3:**

Un jugador que claramente exagera o finge un contacto puede recibir una Falta Técnica inmediatamente. No se dará ningún aviso.

---

**Situación 4:**

En las situaciones en las que un jugador atacante coloca una pantalla sobre un jugador defensivo,

- Debe sancionarse una falta ofensiva cuando el jugador atacante:
  - Extiende sus brazos independientemente de si empuja o no.
  - Se mueve y no se coloca en una posición legal.
  - Coloca las palmas de sus manos sobre el defensor, independientemente de si empuja o no y/o sostiene/agarra al jugador defensor.
- Debe sancionarse una falta defensiva cuando el jugador defensor:
  - Sostiene o agarra al jugador atacante impidiendo o ralentizando su movimiento.

### Situación 5:

En las situaciones en las que hay que administrar un número de penalizaciones durante el mismo periodo de reloj parado, los Árbitros deben mostrar una atención especial al orden en el que sucedieron la violación o faltas para determinar qué penalizaciones tienen que administrarse y cuáles tienen que cancelarse. Las penalizaciones idénticas se cancelarán entre sí.

### Situación 6:

Las penalizaciones por una Falta Doble siempre se cancelarán entre sí independientemente de las situaciones de faltas de equipo o de si la falta es la primera o segunda Falta Antideportiva de jugador. Después de la cancelación de penalizaciones iguales, el balón se concederá para un check-ball para el equipo que tenía el control del balón o que tenía derecho al balón. El reloj del partido no se reiniciará. Si ninguno de los equipos tenía el control del balón o ningún equipo tenía derecho al balón, se produce una situación de salto. El balón se concederá al último equipo defensivo, con 12 segundos en el reloj de lanzamiento.

### Situación 7:

Resumen de penalizaciones de la Falta Antideportiva

Falta Antideportiva de jugador	Faltas de equipo 1 - 6	Faltas de equipo 7 - 9	Faltas de equipo 10+
1ª Falta Antideportiva	2 tiros libres	2 tiros libres	2 tiros libres y posesión
2ª Falta Antideportiva	2 tiros libres y posesión	2 tiros libres y posesión	2 tiros libres y posesión

Cualquier Falta Antideportiva contará como 2 faltas de equipo.

Resumen de penalizaciones de la Falta Técnica

Falta Técnica de defensor	Falta Técnica de atacante	Ningún equipo controla el balón
1 tiro libre	1 tiro libre	1 tiro libre
Posesión para el equipo atacante	Posesión para el equipo atacante	Posesión para el último equipo defensor
Reloj de lanzamiento a 12"	Se mantiene la cuenta del reloj de lanzamiento	Reloj de lanzamiento a 12"

La penalización de una Falta Técnica se administrará siempre inmediatamente y antes de cualquier otra penalización (si hay alguna).

Ejemplo 7-1: A1 comete una Falta Descalificante.

Interpretación 7-1: Se concederán 2 tiros libres y posesión de balón al equipo B. A1 será descalificado del partido por los árbitros, deberá abandonar el terreno de juego inmediatamente y puede ser también descalificado del evento por el organizador (Art. 16).

**Ejemplo 7-2:** Con 3:05 restantes en el reloj del partido, ambos equipos han cometido 7 faltas. A1 está botando el balón en el área de lanzamiento de 2 puntos. A2 y B2 están luchando por la posición cerca de la canasta. El Árbitro sanciona una falta:

- Contra A2 (falta ofensiva).

**Interpretación 7-2.1:** Una falta ofensiva es una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de un balón vivo o con derecho al balón. No se concederán tiros libres tras una falta ofensiva. Check ball para el equipo B.

- Contra B2 (falta defensiva):

**Interpretación 7-2.2:** El equipo A está en bonus para lanzar. Se concederán 2 tiros libres a A2.

**Ejemplo 7-3:** A1 está botando el balón cuando B1 desvía el balón y ambos jugadores corren detrás del balón. Para obtener una ventaja, A1 empuja a B1 y el Árbitro sanciona una falta personal a A1. Esta es:

- La 1ª falta del equipo A en el partido.
- La 7ª falta del equipo A en el partido.
- La 10ª falta del equipo A en el partido.

**Interpretación 7-3:** Tras el desvío de B1, el equipo A no perdió el control del balón. Por tanto, la falta de A1 será considerada como una falta ofensiva. En todos los casos el partido continuará con un check ball para el equipo B.

**Ejemplo 7-4:** Al principio del partido, B1 comete una Falta Antideportiva. Posteriormente en el partido, B1 retrasa deliberadamente la reanudación del partido y el Árbitro sanciona una Falta Técnica al Equipo B. Cerca del final del partido B1 comete la 6ª falta del equipo B y el Árbitro la sanciona como:

- Una Falta Normal.

**Interpretación 7-4.1:** B1 puede continuar jugando. Un jugador no será excluido en base al número de faltas personales.

- Una Falta Antideportiva.

**Interpretación 7-4.2:** B1 será automáticamente descalificado por su segunda Falta Antideportiva. B1 deberá abandonar inmediatamente el terreno de juego (Art. 16).

- Una Falta Técnica.

**Interpretación 7-4.3:** B1 puede continuar jugando. Un jugador no será automáticamente descalificado por cometer 2 Faltas Técnicas (Art. 16).

**Ejemplo 7-5:** A1 recibe una falta de B1 mientras intenta una canasta de 1 punto. El tiro no se convierte. El equipo B ha cometido 3 faltas.

**Interpretación 7-5:** Se concederá 1 tiro libre a A1.

---

**Ejemplo 7-6:** A1 recibe una falta de B1 mientras intenta una canasta de 2 puntos. El tiro se convierte. El equipo B ha cometido 5 faltas.

**Interpretación 7-6:** Se concederán 2 puntos al equipo A y un tiro libre adicional a A1.

---

**Ejemplo 7-7:** A1 recibe una falta de B1 mientras intenta una canasta de 1 punto. El tiro no se convierte. El equipo B ha cometido 8 faltas.

**Interpretación 7-5:** Se concederán 2 tiros libres a A1.

---

**Ejemplo 7-8:** A1 recibe una falta de B1 mientras intenta una canasta de 2 puntos. El tiro se convierte. El equipo B ha cometido 10 faltas.

**Interpretación 7-8:** Se concederán 2 puntos al equipo A y se concederán a A1 dos tiros libres adicionales y la posesión de balón para el equipo A.

---

**Ejemplo 7-9:** Simultáneamente con la señal del reloj del partido para el final del tiempo de juego regular, B1 comete falta sobre A1, que no está en su Acción de Tiro y se sanciona una Falta Antideportiva. El tanteo es Equipo A13 – Equipo B 15.

- A1 falla uno o ambos tiros libres.

**Interpretación 7-9.1:** El partido ha finalizado.

- A1 anota ambos tiros libres.

**Interpretación 7-9.2:** El partido continuará con la prórroga. Si fue la primera Falta Antideportiva de B1, el balón se concederá al equipo que le toque como resultado del lanzamiento de moneda. Si fue la segunda Falta Antideportiva de B1, B1 será descalificado. El balón se concederá al equipo A, como resultado de la segunda Falta Antideportiva de B1 (no se aplicará el procedimiento del lanzamiento de moneda).

**Ejemplo 7-10:** A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo de 2 puntos. B1 corre hacia A1 para taponar el tiro.

- B1 produce un ligero contacto con la parte inferior del cuerpo de A1 antes de que caiga con ambos pies en el suelo en su espacio legal de caída.

**Interpretación 7-10.1:** Falta defensiva de B1. Se concederán a A1 2 tiros libres porque B1 ocupó el espacio de caída de A1 y se produjo contacto.

- A1 extiende su pierna iniciando el contacto antes de que el balón salga de sus manos en el tiro.

**Interpretación 7-10.2:** Falta ofensiva de A1. Si se consigue la canasta, se cancelará. Se concederá la posesión del balón al Equipo B. Independientemente de esto, un contacto excesivo o una jugada peligrosa puede sancionarse con una Falta Antideportiva.

- A1 extiende su pierna iniciando el contacto o tratando de iniciar el contacto después de haber lanzado el balón.

**Interpretación 7-10.3:** Falta Técnica de A1 por simulación. Si se consigue la canasta, será válida. Se concederá al equipo B 1 tiro libre y la posesión del balón (ya que el equipo B tiene derecho al balón como resultado de la canasta anotada, si se consigue, o como resultado de una situación de salto debido a un tiro a canasta fallado y el balón estaba en el aire en el momento de la sanción). Independientemente de esto, un contacto excesivo o una jugada peligrosa será considerado como una Falta Antideportiva.

**Ejemplo 7-11:** A1 intenta un lanzamiento de campo, que es convertido. Mientras el balón está en el aire, A2 se dirige de forma irrespetuosa al Árbitro. Se sanciona una Falta Técnica al equipo A.

**Interpretación 7-11:** La canasta de campo de A1 será válida. Se concederá al equipo B 1 tiro libre como resultado de la Falta Técnica del equipo A. Como el balón estaba en el aire cuando se sancionó la Falta Técnica, ningún equipo tenía el control del balón, produciéndose una situación de salto. El partido se reanudará con un check-ball para el equipo B (último equipo defensivo antes de la situación de salto).

**Ejemplo 7-12:** B1 comete una Falta Antideportiva sobre A1. Esta es la primera Falta Antideportiva de B1. Antes de esta Falta Antideportiva, el equipo B tenía

- 3 faltas de equipo.

**Interpretación 7-12.1:** La Falta Antideportiva contará como 2 faltas de equipo, por tanto el equipo B llega a las 5 faltas de equipo. Se concederán 2 tiros libres a A1 por la Falta Antideportiva. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

- 5 faltas de equipo.

**Interpretación 7-12.2:** La Falta Antideportiva contará como 2 faltas de equipo, por tanto el equipo B llega a las 7 faltas de equipo. Se concederán 2 tiros libres a A1 por la Falta Antideportiva. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

- 8 faltas de equipo.

**Interpretación 7-12.3:** La Falta Antideportiva contará como 2 faltas de equipo, por tanto el equipo B llega a las 10 faltas de equipo. Se concederán 2 tiros libres a A1 por la Falta Antideportiva. El partido se reanudará con un check-ball para el equipo A debido a que el equipo B llegó a la 10ª falta de equipo.

**Ejemplo 7-13:** B1 comete una Falta Antideportiva sobre A1. Esta es la segunda Falta Antideportiva de B1.

**Interpretación 7-13:** La Falta Antideportiva contará como 2 faltas de equipo. Independientemente del número de faltas de equipo, se concederán 2 tiros libres a A1 por la Falta Antideportiva y el partido se reanudará con un check-ball para el equipo A. B1 será descalificado por su segunda Falta Antideportiva.

**Ejemplo 7-14:** A1 intenta un lanzamiento de campo de 2 puntos y recibe una falta de B1. Se conceden 2 tiros libres a A1.

- Después de que A1 lance su primer tiro libre, se sanciona una Falta Técnica a B1.

**Interpretación 7-14.1:** El tiro libre para el equipo A por la Falta Técnica de B1 se administrará antes del segundo tiro libre de A1 por la falta en el tiro. El partido se reanudará como después de cualquier tiro libre.

- Después de que A1 lance su primer tiro libre, se sanciona una Falta Técnica a A2.

**Interpretación 7-14.2:** El tiro libre para el equipo B por la Falta Técnica de A2 se administrará antes del segundo tiro libre de A1 por la falta en el tiro. El partido se reanudará como después de cualquier tiro libre.

**Ejemplo 7-15:** A1 bota el balón y recibe una falta de B1. Esta es la 7ª falta del Equipo B. Enfadado, A1 se dirige a B1 de forma irrespetuosa y es sancionado con una Falta Técnica.

**Interpretación 7-15:** Las penalizaciones de ambas faltas no son iguales. La penalización de una Falta Técnica se administrará antes de la penalización de cualquier otra falta. El equipo B lanzará 1 tiro libre por la Falta Técnica, seguido de 2 tiros libres para A1 por la 7ª falta del equipo B. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

**Ejemplo 7-16:** B1 comete una falta sobre A1 durante su Acción de Tiro. Esta es la 5ª falta del Equipo B. A1 es sancionado posteriormente con una Falta Técnica.

- La canasta de A1 se convierte.

**Interpretación 7-16.1:** La canasta de A1 será válida. Las penalizaciones de ambas faltas son iguales y se cancelarán entre sí. El partido se reanuda con un check-ball para el equipo B.

- La canasta de A1 no se convierte.

**Interpretación 7-16.2:** Las penalizaciones de ambas faltas son iguales y se cancelarán entre sí. Al estar el balón en el aire cuando ocurrió la falta, el partido se reanuda con un check-ball para el equipo B.

**Ejemplo 7-17:** A1 lanza para una canasta de campo de 2 puntos y recibe una falta de B1. Esta es la 7ª falta del equipo B. Enfadado, A1 comete después una Falta Antideportiva sobre B1.

- Esta es la primera Falta Antideportiva de A1 y la 4ª falta del Equipo A.

**Interpretación 7-17.1:** Las penalizaciones de ambas faltas son iguales y se cancelarán entre sí.

- Si se convierte el tiro de campo, será válido y el partido se reanuda con un check-ball para el Equipo B.
  - Si no se convierte el tiro de campo y el balón estaba en el aire cuando ocurrió la falta, el partido se reanuda con un check-ball para el equipo B (debido a la situación de salto).
  - Si no se convierte el tiro de campo y el Equipo A tenía todavía el control del balón cuando ocurrió la falta, el partido se reanuda con un check-ball para el equipo A. El reloj de lanzamiento no se reiniciará.
- Esta es la segunda Falta Antideportiva de A1 y la 4ª falta del Equipo A.

**Interpretación 7-17.2:** Las penalizaciones de ambas faltas no son iguales. A1 será descalificado por su segunda Falta Antideportiva. El partido se reanuda con 2 tiros libres para el Equipo A y 2 tiros libres para B1 seguidos de check-ball para el equipo B.

**Ejemplo 7-18:** A1 recibe una falta de B1 durante su lanzamiento para una canasta de campo. Esta es la 10ª falta del equipo B. Enfadado, A1 comete después una Falta Antideportiva sobre B1.

- Esta es la primera Falta Antideportiva de A1 y la 7ª falta del Equipo A.

**Interpretación 7-18.1:** Las penalizaciones de ambas faltas no son iguales. El partido se reanuda con 2 tiros libres para A1, seguidos de 2 tiros libres para B1 y un check-ball para el Equipo A.

- Esta es la segunda Falta Antideportiva de A1 y la 7ª falta del Equipo A.

**Interpretación 7-18.2:** Las penalizaciones de ambas faltas son iguales y se cancelarán entre sí.

- Si se convierte el tiro de campo, será válido y el partido se reanuda con un check-ball para el Equipo B.
- Si no se convierte el tiro de campo y el balón estaba en el aire cuando ocurrió la falta, el partido se reanuda con un check-ball para el equipo B (debido a la situación de salto).
- Si no se convierte el tiro de campo y el Equipo A tenía todavía el control del balón cuando ocurrió la falta, el partido se reanuda con un check-ball para el equipo A. El reloj de lanzamiento no se reiniciará.

**Ejemplo 7-19:** A1 recibe una falta de B1 durante su lanzamiento para una canasta de campo. Esta es la 10ª falta del equipo B. Enfadado, A1 comete después una Falta Descalificante sobre B1.

**Interpretación 7-19:** Las penalizaciones de ambas faltas son iguales y se cancelarán entre sí.

- Si se convierte el tiro de campo, será válido y el partido se reanuda con un check-ball para el Equipo B.
- Si no se convierte el tiro de campo y el balón estaba en el aire cuando ocurrió la falta, el partido se reanuda con un check-ball para el equipo B (debido a la situación de salto).
- Si no se convierte el tiro de campo y el Equipo A tenía todavía el control del balón cuando ocurrió la falta, el partido se reanuda con un check-ball para el equipo A. El reloj de lanzamiento no se reiniciará.

**Ejemplo 7-20:** A1 bota el balón con 6 segundos restantes en el reloj de lanzamiento. B1 comete la 7ª falta del Equipo B. Después, A1 balancea de forma excesiva su codo y es sancionado con

- su primera Falta Antideportiva, que es la 7ª falta de su equipo.

**Interpretación 7-20.1:** Las penalizaciones de ambas faltas son iguales y se cancelarán entre sí. El partido se reanuda con un check-ball para el Equipo A. El reloj de lanzamiento no se reiniciará.

- su segunda Falta Antideportiva, que es la 7ª falta de su equipo.

**Interpretación 7-20.2:** Las penalizaciones de ambas faltas no son iguales. A1 será descalificado por su segunda Falta Antideportiva. El partido se reanuda con 2 tiros libres para el equipo A, seguido de 2 tiros libres para B1 y un check-ball para el equipo B.

**Ejemplo 7-21:** A1 bota el balón con 6 segundos restantes en el reloj de lanzamiento. B1 comete la 10ª falta del Equipo B. Después, A1 balancea de forma excesiva su codo y es sancionado con

- su primera Falta Antideportiva, que es la 7ª falta de su equipo.

**Interpretación 7-21.1:** Las penalizaciones de ambas faltas no son iguales. El partido se reanuda con 2 tiros libres para A1, seguido de 2 tiros libres para B1 y un check-ball para el equipo A.

- su segunda Falta Antideportiva, que es la 7ª falta de su equipo.

**Interpretación 7-21.2:** Las penalizaciones de las dos faltas son iguales y se cancelarán entre sí. El partido se reanuda con un check-ball para el Equipo A. El reloj de lanzamiento no se reiniciará.

**Ejemplo 7-22:** B1 empuja al suelo a A1 y es sancionado con una Falta Antideportiva. Cuando A1 se levanta del suelo, A1 empuja a B1 al suelo y también es sancionado con una Falta Antideportiva. Esta es la primera Falta Antideportiva de A1 y la segunda Falta Antideportiva de B1.

**Interpretación 7-22:** B1 será descalificado por su segunda Falta Antideportiva. La situación, ni fue sancionada como una Doble Falta Antideportiva, ni las penalizaciones para ambas faltas son iguales. Por tanto, las penalizaciones no se cancelarán entre sí. El partido se reanuda con 2 tiros libres para A1, seguidos de 2 tiros libres para el Equipo B y un check-ball para el Equipo A.

**Ejemplo 7-23:** A1 sujeta el balón. A2 y B2 están luchando por la posición en el área del poste bajo. Se sanciona una Falta Doble a A2 y B2. Esta es la 5ª falta del equipo A y la 7ª falta del equipo B.

**Interpretación 7-23:** Las penalizaciones iguales por una Falta Doble siempre se cancelarán entre sí independientemente del número de faltas de equipo. El partido se reanuda con un check-ball para el Equipo A. El reloj de lanzamiento no se reiniciará.

**Ejemplo 7-24:** A1 sujeta el balón. A2 y B2 están luchando por la posición en el área del poste bajo. Se sanciona una Falta Doble Antideportiva a A2 y B2. Esta es la 1ª Falta Antideportiva de A2 y la 2ª Falta Antideportiva de B2.

**Interpretación 7-24:** Las penalizaciones iguales por una Falta Doble Antideportiva siempre se cancelarán entre sí independientemente de si es la primera o la segunda Falta Antideportiva de un jugador. El partido se reanuda con un check-ball para el Equipo A. El reloj de lanzamiento no se reiniciará.

## 8. Cómo se juega el balón.

<p><b>8.1. Tras cada canasta de campo o último tiro libre convertido (excepto aquellos seguidos de posesión de balón):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un jugador del equipo que no ha anotado reanudará el partido botando o pasando el balón desde dentro del campo directamente debajo de la canasta (no desde detrás de la línea de fondo) hacia un lugar del terreno de juego detrás del arco.</li> <li>- No se le permite al equipo defensor jugar el balón dentro del “área del semicírculo de no-carga” directamente debajo de la canasta.</li> </ul>
<p><b>8.2. Tras cada canasta de campo fallada o último tiro libre fallado (excepto aquellos seguidos de posesión de balón):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si el equipo atacante consigue el rebote del balón, puede continuar intentando anotar sin llevar el balón detrás del arco.</li> <li>- Si el equipo defensor obtiene el rebote del balón, debe llevar el balón detrás del arco (pasándolo o regateando).</li> </ul>
<p><b>8.3. Si el equipo defensor roba o tapona el balón, debe llevarlo detrás del arco (pasándolo o regateando).</b></p>
<p><b>8.4. La posesión de balón otorgada a cualquiera de los equipos tras cualquier situación de balón muerto comenzará con un check-ball, es decir, un intercambio del balón (entre el jugador defensor y el atacante) detrás del arco en la parte superior del terreno de juego.</b></p>
<p><b>8.5. Se considera que un jugador está “detrás del arco” cuando ninguno de sus pies está dentro del arco ni lo pisa.</b></p>
<p><b>8.6. En caso de una situación de salto, se concederá el balón al equipo defensor. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 12 segundos.</b></p>

### Situación 1:

Tras una canasta conseguida, todas las acciones realizadas con la intención de retrasar el partido conllevarán un aviso inmediato. Cualquier intento posterior de retrasar el partido por parte de un equipo avisado conllevará una Falta Técnica.

**Ejemplo 8-1:** Tras la canasta de campo convertida por A1, B1 toma el balón para reanudar el partido. A2 dentro del semicírculo de no carga comienza a jugar una clara defensa sobre B1.

- El Equipo A no ha recibido un aviso por retrasar el partido antes de la acción de A2.

**Interpretación 8-1.1:** El Árbitro dará un aviso oficial al equipo A por retrasar el partido.

- El Equipo A ha recibido ya un aviso por retrasar el partido antes de la acción de A2.

**Interpretación 8-1.2:** El equipo A será sancionado inmediatamente con una Falta Técnica por retrasar el partido.

**Ejemplo 8-2:** Tras la canasta de campo convertida por A1, B1 intenta tomar el balón para reanudar el partido. A2 dentro del semicírculo de no carga trata de evitar que B1 obtenga el balón sin contactar a B1.

- El Equipo A no ha recibido un aviso por retrasar el partido antes de la acción de A2.

**Interpretación 8-2.1:** Los árbitros darán un aviso oficial al equipo A por retrasar el partido.

- El Equipo A ha recibido ya un aviso por retrasar el partido antes de la acción de A2.

**Interpretación 8-2.2:** El Equipo A será sancionado inmediatamente con una Falta Técnica por retrasar el partido.

**Ejemplo 8-3:** Tras la canasta de campo convertida por A1, el equipo B no intenta inmediatamente obtener el balón.

- El equipo B no ha recibido un aviso por retrasar el partido antes de la acción del Equipo B.

**Interpretación 8-3.1:** Los árbitros detendrán el partido para evitar el stalling (retraso) y darán un aviso oficial al Equipo B por retrasar el partido. Check ball para el equipo B.

- El equipo B ha recibido ya un aviso por retrasar el partido de la acción del Equipo B.

**Interpretación 8-3.2:** El Equipo B será sancionado inmediatamente con una Falta Técnica por retrasar el partido.

**Ejemplo 8-4:** Después de la canasta de campo convertida de A1, B1 toca el balón con su pierna haciendo que salga fuera de banda.

- El toque de B1 es accidental.

**Interpretación 8-4.1:** Check-ball para el Equipo B.

- El toque de B1 es deliberado.

**Interpretación 8-4.2:** Si el Equipo B no ha recibido aún una advertencia por retrasar el partido, el Árbitro dará un aviso al Equipo B y el partido continuará con un Check-ball para el Equipo B. Si el equipo B ya ha recibido un aviso por retrasar el partido, se sancionará una Falta Técnica al Equipo B.

**Ejemplo 8-5:** Tras la canasta de campo convertida de A1, B1 toma el balón y luego

- Toca la línea de fondo con un pie.

**Interpretación 8-5.1:** Esta es una violación de fuera de banda de B1, check-ball para el equipo A.

- Da tres pasos antes de comenzar a regatear.

**Interpretación 8-5.2:** Esta es una violación de avance ilegal de B1, check-ball para el equipo A.

**Ejemplo 8-6:** Después de una canasta de campo convertida por A1, B1 pasa el balón a B2 dentro de la zona de lanzamiento de 1 punto. B2 intenta un lanzamiento a canasta.

**Interpretación 8-6:** Tan pronto como el balón abandone la/s mano/s de B2, los árbitros sancionarán una violación de "Balón no aclarado", ya que B2 no tenía derecho a intentar un lanzamiento de campo.

**Ejemplo 8-7:** Tras un lanzamiento fallado de A1, B1 consigue el balón tras el rebote y regatea durante 8 segundos dentro del área de lanzamiento de 1 punto. Antes de que el balón sea aclarado, B1 recibe una falta de A1.

**Interpretación 8-7:** La falta contará, ya que el equipo B tiene el derecho de aclarar el balón hasta que finalice el período del reloj de lanzamiento.

**Ejemplo 8-8:** El lanzamiento de A1 es taponado por B1. B2 recupera el balón y penetra hacia la canasta sin haber aclarado el balón. Inmediatamente después de que el balón haya abandonado la/s mano/s de B2 durante su lanzamiento de entrada a canasta, B2 recibe una falta de A3. Se convierte el lanzamiento.

**Interpretación 8-8:** Esta es una violación de "balón no aclarado" porque el Equipo B no tenía derecho a intentar una canasta de campo sin haber aclarado previamente el balón. La canasta no se concederá. Check-ball para el Equipo A. La falta defensiva no será tomada en cuenta, a menos que se haya sancionado como Falta Antideportiva o Falta Descalificante.

**Ejemplo 8-9:** En un intento de aclarar el balón, A1 está botando el balón con uno de sus pies apoyado fuera del área de lanzamiento de 1 punto. Después levanta el otro pie del suelo.

**Interpretación 8-9:** El balón está aclarado, porque ninguno de los pies de A1 está dentro del arco ni pisándolo.

**Ejemplo 8-10:** Durante el check-ball en la parte superior del arco entre B1 y A1, B1 lanza el balón fuera del alcance de A1.

- El Equipo B no ha recibido un aviso por retrasar el partido antes de la acción de B1.

**Interpretación 8-10.1:** El árbitro dará un aviso oficial al Equipo B. A1 deberá recibir el balón detrás del arco. El defensor entregará el balón a la mano o lo botará hacia el oponente con un pase normal de baloncesto.

- El Equipo B ya ha recibido un aviso por retrasar el partido antes de esta acción.

**Interpretación 8-10.2:** El Equipo B será sancionado inmediatamente con una Falta Técnica.

---

**Ejemplo 8-11:** Durante el check-ball, B1 se coloca demasiado cerca de A1.

**Interpretación 8-11:** El Árbitro no permitirá reanudar el partido hasta que haya una distancia razonable (aproximadamente 1 metro) entre A1 y B1.

---

**Ejemplo 8-12:** Durante el check-ball entre B1 y A1, B1 golpea fuertemente el balón (en un intento de robo) antes de que A1 llegue a obtener el control del balón.

- El Equipo B no ha recibido un aviso por retrasar el partido antes de la acción de B1.

**Interpretación 8-12.1:** El árbitro dará un aviso oficial al Equipo B por retrasar el partido. A1 deberá obtener el control del balón antes de que B1 pueda jugar activamente el balón. El reloj de lanzamiento y el reloj del partido se corregirán si transcurrió algún tiempo.

- El Equipo B ya ha recibido un aviso por retrasar el partido antes de la acción de B1.

**Interpretación 8-12.2:** El Equipo B será sancionado inmediatamente con una Falta Técnica.

---

**Ejemplo 8-13:** A1 está botando el balón cuando B1 desvía el balón y ambos jugadores empiezan a correr a por el balón. Entonces A1 y B1 colocan sus manos firmemente sobre el balón. El Árbitro sanciona una situación de salto.

**Interpretación 8-13:** Se concederá el balón al equipo defensor, en este caso al Equipo B.

---

**Ejemplo 8-14:** A1 intenta un lanzamiento de campo. Después de que el balón haya tocado el aro, A2 y B3, saltando por el rebote, caen al suelo los dos sujetando firmemente el balón. El Árbitro sanciona una situación de salto.

**Interpretación 8-14:** El balón se concederá al equipo B, ya que el equipo A tenía la última posesión del balón. Se considera como equipo defensor al equipo que no tenía la última posesión del balón.

**Ejemplo 8-15:** Mientras el Equipo A tiene posesión del balón, el Árbitro detiene el partido debido a que:

- Se daña la superficie del terreno de juego.

**Interpretación 8-15.1:** El partido continuará con un check-ball para el Equipo A con el actual tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

- Se lesiona el jugador A1 y requiere atención inmediata.

**Interpretación 8-15.2:** El partido continuará con un check-ball para el Equipo A con el actual tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

- Se lesiona el jugador B1 y requiere atención inmediata.

**Interpretación 8-15.3:** El partido continuará con un check-ball para el equipo A con un nuevo período de 12 segundos en el reloj de lanzamiento.

---

**Ejemplo 8-16:** El Equipo A anota un lanzamiento de campo. B1 obtiene el control del balón dentro del semicírculo, pero no realiza un esfuerzo activo de abandonar el área de semicírculo.

**Interpretación 8-16:** El Árbitro aplicará estrictamente la regla de 3 segundos tan pronto como B1 obtenga el control del balón en el área restringida.

---

**Ejemplo 8-17:** Después de una canasta de campo convertida por A1, B1 recoge el balón para reanudar el partido. A2, dentro del semicírculo de no carga comienza a defender a B1 y le provoca una falta por contactar con él.

- El Equipo A no había recibido un aviso por retrasar el partido antes de la acción de A2.

**Interpretación 8-17.1:** El contacto no se considerará (a menos que sea una falta antideportiva o descalificante). El Árbitro detendrá el partido y dará un aviso oficial al Equipo A por retrasar el partido.

- El Equipo A ya había recibido un aviso por retrasar el partido antes de la acción de A2.

**Interpretación 8-17.2:** El contacto no se considerará (a menos que sea una falta antideportiva o descalificante). El Árbitro detendrá el partido y sancionará inmediatamente con una Falta Técnica al Equipo A por retrasar el partido.

## 9. Stalling.

9.1. Stalling o evitar jugar activamente (es decir, sin intentar anotar) será una violación.

9.2. Si el terreno de juego está equipado con un reloj de lanzamiento, un equipo debe intentar un tiro en 12 segundos. La cuenta comenzará tan pronto como el balón se encuentre en las manos del jugador atacante (tras el cambio con el defensor o tras un cesto convertido, debajo de la canasta).

9.3. Es una violación si después de que el balón haya sido aclarado, un atacante está botando el balón dentro del arco con la espalda o su lateral hacia la canasta durante más de 5 segundos.

Nota: Si el terreno de juego no está equipado con un reloj de lanzamiento y un equipo no intenta de manera suficiente atacar la canasta, el árbitro avisará al equipo atacante contando públicamente los últimos 5 segundos.

### Situación 1:

Si el terreno de juego no está equipado con un reloj de lanzamiento, el Art. 9.1 será aplicado por el Árbitro avisando al equipo contando hacia atrás los últimos 5 segundos. En el caso de que el terreno de juego esté equipado con un reloj de lanzamiento, el Art. 9.2 se aplicará con respecto al Stalling y a no jugar de manera activa.

### Situación 2:

Un jugador que se reajuste cualquier parte de su indumentaria (atándose los cordones de las zapatillas, etc...) **y causando por este motivo un retraso en el partido**, será sustituido inmediatamente y no podrá volver al partido hasta la próxima situación de balón muerto. La negativa a abandonar el terreno de juego cuando ha sido requerido por el Árbitro será sancionada con una Falta Técnica.

Ejemplo 9-1: Después de aclarar el balón, A1 está botando dentro del área de lanzamiento de 1 punto, cerca de la línea de lanzamiento de 2 puntos, con la espalda hacia la canasta durante más de 5 segundos.

Interpretación 9-1: Esto es una violación de A1 por Stalling. Check-ball para el equipo B.

Ejemplo 9-2: A1, que tiene un balón vivo fuera de la línea de lanzamiento de 1 punto, lo pasa a A2 cerca de la canasta. A2 bota durante 3 segundos dentro del área restringida.

Interpretación 9-2: Esto es una violación de 3 segundos. Check-ball para el equipo B.

Ejemplo 9-3: A1, que sostiene un balón vivo fuera del área de lanzamiento de campo de 1 punto, pasa el balón a A2, cerca de la canasta. A2 sostiene el balón durante 2 segundos con su espalda hacia la canasta, comienza a botar el balón todavía con su espalda hacia la canasta durante 2 segundos. Entonces A2 finaliza su regate sosteniendo el balón durante otro segundo con su espalda hacia la canasta.

Interpretación 9-3: Esto es una violación por stalling. Check-ball para el Equipo B.

## 10. Sustituciones.

Ambos equipos pueden realizar sustituciones cuando el balón pase a estar muerto y el reloj de partido esté parado, antes del check-ball o de un tiro libre. El sustituto puede entrar al partido sin previo aviso a los árbitros u oficiales de mesa. Las sustituciones pueden realizarse solamente detrás de la línea de fondo y no requieren ninguna acción de los árbitros u oficiales de mesa.

**Ejemplo 10-1:** Después de la canasta de campo convertida por A1, B4 sustituye a B1 mientras el reloj del partido está funcionando.

**Interpretación 10-1:** La sustitución de B1 no será permitida. Tras una canasta de campo, el balón no pasa a estar muerto y está disponible para el equipo B. El Equipo B será inmediatamente penalizado con una Falta Técnica.

**Ejemplo 10-2:** Se conceden 2 tiros libres a A1. B4 sustituye a B1 entre el primer y el segundo tiro libre antes de que el balón sea puesto a disposición de A1 para su segundo tiro libre.

**Interpretación 10-2:** Se permitirá la sustitución de B1 ya que el balón está muerto.

## 11. Tiempos muertos.

11.1. Cada equipo dispone de un tiempo muerto. Cualquier jugador o sustituto puede solicitar el tiempo muerto en una situación de balón muerto antes de un check-ball o tiro libre.

11.2. Además de los tiempos muertos de los equipos, en las Competiciones Oficiales de FIBA 3x3 o si se decide por el organizador, se concederán dos tiempos muertos adicionales de TV en el primer balón muerto después de que el reloj del partido muestre 6:59 y 3:59 respectivamente en todos los partidos.

11.3. Todos los tiempos muertos tendrán una duración de 30 segundos.

**Ejemplo 11-1:** Tras la canasta de campo convertida de A1 en el período extra, B1 solicita un tiempo muerto.

**Interpretación 11-1:** El balón no pasa a estar muerto después de una canasta de campo válida y está disponible para el Equipo B. La petición no será tenida en cuenta y no se concederá el tiempo muerto. El equipo B reanudará el partido botando o pasando el balón desde dentro del terreno de juego directamente debajo de la canasta (no desde detrás de la línea de fondo) hacia un lugar del terreno de juego detrás del arco.

## 12. Uso de Material de Video.

### Art. 12 Uso de Material de Video.

12.1. Los árbitros están autorizados para usar, si está disponible y aprobado por el Supervisor Deportivo, si está presente, un Instant Replay System ("IRS") para decidir, antes de firmar el acta:

- La puntuación o cualquier funcionamiento incorrecto del reloj del partido o del reloj de lanzamiento en cualquier momento durante el partido.
- Si un último lanzamiento para canasta de campo al final del tiempo regular del partido se lanzó a tiempo y/o si ese tiro para canasta de campo es de 1 o 2 puntos de valor.
- Cualquier situación de juego en los últimos 30 segundos del tiempo regular o en la prórroga del partido.
- Para identificar a los miembros de los equipos involucrados durante cualquier acto de violencia.
- Una petición de Challenge de cualquiera de los equipos que se ajuste a las provisiones de las Reglas de Baloncesto FIBA 3x3.

12.2. Sin perjuicio de los precedentes y usando solo el video y los materiales oficiales, siempre se puede revisar lo siguiente: Si el último tiro de canasta de campo al final del partido se lanzó durante el tiempo de juego y/o si dicho lanzamiento de campo es de 1 o 2 puntos.

Nota: Una solicitud de Challenge solo será posible en los Juegos Olímpicos, la Copa del Mundo (solo en categoría Open) y el World Tour, así como si está previsto por la regulación de la competición respectiva y sujeto a la disponibilidad del IRS.

### Situación 1:

En el caso de que esté disponible un IRS en los Juegos Olímpicos, Torneos de Clasificación para los Juegos Olímpicos, la Copa del Mundo (solo en categoría Open) y el World Tour, así como si está previsto por la regulación de la competición respectiva, cualquier jugador de cualquier equipo puede solicitar una revisión de video ("Challenge") en una de las situaciones enumeradas a continuación.

Solo una anotación y/o una decisión del Árbitro pueden ser revisadas. Una no pitada que no conlleve anotación no puede ser revisada. Las situaciones en las que un equipo puede solicitar un Challenge durante el partido son las siguientes (listado completo):

- Verificar si un tiro de campo convertido se lanzó antes o después de que terminase el periodo de lanzamiento.
- Identificar al jugador que provocó que el balón saliera fuera de banda cuando tal violación se sanciona en los dos últimos minutos o en la prórroga de un partido. No se puede solicitar un Challenge si el Árbitro no ha señalado una violación de fuera de banda.
- Verificar si un jugador ha cometido una violación de fuera de banda cuando tal violación se sanciona en los dos últimos minutos o en la prórroga de un partido. No se puede solicitar un Challenge si el Árbitro no ha señalado una violación de fuera de banda.
- Verificar si un jugador ha aclarado el balón después de una nueva posesión de equipo.
- Verificar si la posesión del balón había cambiado o si el balón fue/no fue aclarado antes de intentar un lanzamiento.
- Verificar si un lanzamiento de campo a canasta se considerará válido y si es así, si el valor es de 1 o 2 puntos. Solo la Acción de Tiro será revisable.
- Verificar si tras una falta de tiro sancionada se concederán 1 o 2 tiros libres.

Para solicitar un Challenge, el jugador deberá usar su voz diciendo fuerte y claro “Challenge” e indicando una “C” usando su pulgar e índice. El Challenge solo puede ser solicitado inmediatamente durante la siguiente posesión de balón de un equipo o a la siguiente situación de balón muerto después de que ocurriera la acción, lo que suceda primero. Si el Challenge no se solicita la siguiente vez que el equipo ha obtenido la posesión del balón después de que la situación haya ocurrido o en el primer balón muerto después de que ocurriera la situación, la solicitud de Challenge no se aceptará.

Durante la revisión de los Árbitros, todos los jugadores se mantendrán alejados de la mesa de oficiales.

Si después de la revisión se confirma la decisión del Árbitro y esta permanece inalterable (“Challenge perdido”) el equipo perderá su derecho a Challenge para el resto del partido.

Si después de la revisión la decisión del Árbitro se corrige y cambia (“Challenge ganado”) el equipo retendrá su derecho a Challenge.

Si el material de vídeo no aporta una información clara, la decisión del Árbitro no variará y el equipo retendrá su derecho a Challenge.

#### Situación 2:

El Supervisor Deportivo puede servir como una fuente de asesoramiento para el Árbitro para determinar la decisión correcta, sin embargo la decisión final será tomada por el Árbitro.

Para llamar la atención del Árbitro, el Supervisor Deportivo puede detener el partido solamente después de una canasta anotada, sin poner a ninguno de los equipos en desventaja.

**Ejemplo 12-1:** A1 intenta un lanzamiento a canasta (que convierte) cerca del final del período del reloj de lanzamiento cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El equipo B obtiene el control del balón. A1 comete una falta. B1 solicita un Challenge por la canasta anotada por A1.

**Interpretación 12-1:** El Challenge solicitado por B1 para comprobar si la canasta conseguida fue intentada dentro de tiempo se concederá.

- Si se gana el Challenge, la canasta de A1 no valdrá y la falta de A1 se cancelará (a menos que la falta sea Descalificante, Antideportiva o Técnica). El reloj del partido se corregirá al momento en el que ocurrió la violación del reloj de lanzamiento. El partido continuará con un check-ball para el equipo B (a menos que la falta sancionada fuera TF, UF o DF).
- Si se pierde el Challenge, la canasta y la falta de A1 serán válidos. El partido continuará con un check-ball para el equipo B (a menos que la falta conlleve una situación de tiro/s libre/s). El reloj del partido no se corregirá.

**Ejemplo 12-2:** A1 intenta un lanzamiento a canasta (que no convierte) cerca del final del período del reloj de lanzamiento cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. A2 consigue el balón en el rebote y anota. Durante la primera posesión de balón del Equipo B después de la canasta de A2, B1 solicita un Challenge para comprobar si el tiro no convertido por A1 se lanzó dentro del tiempo.

**Interpretación 12-2:** El Challenge solicitado no se concederá. Solo una canasta conseguida puede revisarse para comprobar si el lanzamiento fue dentro de tiempo o no.

**Ejemplo 12-3:** A1 lanza a canasta cerca del final del período del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro y el reloj de lanzamiento se reinicia de forma equivocada. A2 consigue el balón en el rebote y anota. El equipo B obtiene la posesión del balón. B1 solicita un Challenge por el reinicio erróneo del reloj de lanzamiento.

**Interpretación 12-3:** El Challenge solicitado no se concederá. Solo el Árbitro puede decidir revisar un mal funcionamiento del reloj de lanzamiento.

**Ejemplo 12-4:** A1 consigue el balón en el rebote tras el lanzamiento del Equipo B. A1 bota hacia la canasta sin aclarar el balón e intenta un lanzamiento a canasta, que convierte. El Equipo B consigue la posesión del balón. A1 comete una falta. B1 solicita un Challenge para comprobar que el equipo A no aclaró el balón.

**Interpretación 12-4:** El Challenge requerido se concederá.

- Si se gana el Challenge, la canasta de A1 no será válida y la falta de A1 se cancelará (a menos que sea TF, UF o DF). El reloj del partido se reiniciará al tiempo en el que ocurrió la violación por no aclarar el balón. El partido continuará con un check-ball para el equipo B (a menos que la falta sancionada fuera TF, UF o DF).
- Si se pierde el Challenge, la canasta y la falta de A1 serán válidas. El partido continuará con un check-ball para el equipo B (a menos que la falta conlleve una situación de tiro/s libre/s). El reloj del partido no se corregirá.

**Ejemplo 12-5:** A1 consigue el balón en el rebote tras el lanzamiento del Equipo B. A1 bota hacia la canasta sin aclarar el balón e intenta un lanzamiento a canasta, que no convierte. A2 consigue el balón en el rebote y anota. Durante la primera posesión de balón del equipo B después de la canasta anotada por A2, B1 solicita un Challenge para comprobar que el Equipo A no aclaró el balón.

**Interpretación 12-5:** El Challenge requerido se concederá. B1 solicitó el Challenge durante su siguiente posesión de balón.

**Ejemplo 12-6:** A1 bota el balón y se le escapa. B1 y A1 corren a por el balón. A1 empuja a B1. Se sanciona una falta a A1, 8ª falta del Equipo A. Se conceden de forma errónea los 2 tiros libres a B1. A2 solicita un Challenge para comprobar que no hubo pérdida del control del balón.

**Interpretación 12-6:** La petición de Challenge se concederá. Los tiros libres se cancelarán ya que la falta de A1 debe considerarse como una falta de atacante del equipo con control de balón. El partido se reanudará con un check-ball para el equipo B.

**Ejemplo 12-7:** A1 anota una canasta desde el área de lanzamiento de 2 puntos. Durante su Acción de Tiro, A1 toca la línea lateral. El Equipo B obtiene el control del balón y solicita un Challenge sobre la validez de la canasta.

**Interpretación 12-7:** Se concederá el Challenge solicitado. La Acción de Tiro es revisable. Se cancelará la canasta y el partido continuará con un check-ball para el Equipo B. El reloj del partido se corregirá hasta el tiempo en el que ocurrió la violación de fuera de banda.

**Ejemplo 12-8:** A1 recibe una falta durante su Acción de Tiro, cerca de la línea de tiro de campo de 2 puntos.

- a) El árbitro concede 1 tiro libre a A1. El equipo A solicita un Challenge para comprobar si el lanzamiento era de 1 o de 2 puntos.
- b) El árbitro concede 2 tiros libres a A1. El equipo B solicita un Challenge para comprobar si el lanzamiento era de 1 o de 2 puntos.

**Interpretación 12-8:** En ambos casos se concederá la solicitud de Challenge. La Acción de Tiro es revisable. El Árbitro revisará si la Acción de Tiro se produjo desde detrás del arco o no.

---

**Ejemplo 12-9:** A1 recibe una falta durante la acción de tiro, cerca de la línea de tiro de campo de 2 puntos. El Árbitro concede 2 tiros libres a A1. El Equipo B solicita un Challenge sobre la validez del tiro a canasta.

**Interpretación 12-9:** La solicitud de Challenge se concederá. La Acción de Tiro es revisable. El Árbitro revisará si ha sucedido una violación de fuera de banda durante la Acción de Tiro o si se produjo el final del tiempo del reloj de lanzamiento o del reloj del partido durante la Acción de Tiro. Las pitadas según el juicio del Árbitro no pueden revisarse.

---

**Ejemplo 12-10:** Con 5:30 minutos restantes para el final del partido A1 y B2 están luchando por el balón. El balón sale fuera de banda y el Árbitro concede el balón al Equipo A. El Equipo B solicita un Challenge para comprobar qué jugador causó que el balón saliera fuera de banda.

**Interpretación 12-10:** La solicitud de Challenge no se concederá. Una solicitud de Challenge para identificar al jugador que provocó que el balón saliera fuera de banda solamente se concederá en los 2 últimos minutos del partido o en la prórroga.

---

**Ejemplo 12-11:** A1, cerca de la línea lateral, recibe un pase de A2. A1 bota hacia la canasta y anota un cesto. B1 obtiene una nueva posesión del balón y solicita un Challenge por fuera de banda reclamando que A1 estaba fuera de banda cuando recibió el pase de A2.

**Interpretación 12-11:** La solicitud de Challenge no se concederá. En una no pitada que da lugar a una canasta no puede concederse una solicitud de Challenge.

### 13. Procedimiento de protesta.

13.1 Un equipo puede presentar una protesta si sus intereses se han visto negativamente afectados por:

- Un error en la puntuación o en el manejo del reloj del partido o del reloj de lanzamiento, que no fue corregido por los árbitros.
- Una decisión de pérdida, cancelación, retraso, no reanudación o no disputa del partido.
- Una violación de las reglas de elegibilidad aplicables.

13.2 En caso de protesta de un equipo, solo puede utilizarse el video y materiales oficiales para tomar una decisión.

13.3 Para ser admisible, una propuesta debe realizarse mediante el siguiente procedimiento:

- Un jugador de ese equipo firmará el acta inmediatamente después del final del partido y proporcionará una explicación por escrito de las razones de la protesta, en el reverso del acta, antes de que los árbitros la hayan firmado.
- Se aplicará una fianza de 200 USD a cada protesta, que no se recuperará si no se reconoce la protesta.

13.4 El supervisor deportivo (o una persona designada en la reunión técnica con los equipos en la víspera del evento para resolver las protestas), decidirá sobre la protesta lo antes posible, en cualquier caso, a más tardar, antes de la siguiente fase del grupo o inicio de la próxima ronda de eliminación. Su decisión se considera como una decisión de las reglas en el terreno de juego y no está sujeta a revisión o apelación adicional. Excepcionalmente, las decisiones sobre la elegibilidad pueden ser apeladas según lo dispuesto en la normativa aplicable.

13.5 El supervisor deportivo (o una persona designada en la reunión técnica con los equipos en la víspera del evento para resolver las protestas), no puede decidir cambiar el resultado del partido a menos que haya una evidencia clara y concluyente de que, si no hubiera sido por el error que dio lugar a la protesta, el nuevo resultado se habría materializado sin ninguna duda. En caso de que una protesta sea aceptada por razones distintas a las reglas de elegibilidad y conduzca a un cambio del ganador del partido, se considerará que dicho partido terminó empatado al final del tiempo de juego regular y se jugará una prórroga inmediatamente.

## 14. Posiciones de los equipos.

Tanto en los grupos como en las clasificaciones generales de la competición (excepto en las clasificaciones de los tours), se aplicarán las siguientes reglas de clasificación:

Si los equipos que han llegado a la misma fase de la competición están empatados, los pasos para deshacer el empate se aplicarán en el orden siguiente:

- Mayor número de victorias (o porcentaje de victorias en el caso de una cantidad diferente de partidos en la comparación entre grupos).
- Comparación cara a cara (solo tomando en consideración las victorias y derrotas dentro de un mismo grupo).
- El porcentaje de mayor número de puntos anotados (sin considerar las victorias por forfait - w).

Si los equipos continúan empatados después de estos 3 pasos, el/los equipo(s) con mayor ranking previo (Seeding) ganará/n el desempate.

Las posiciones en los tours (donde los tours se definen como series de torneos conectados) se calcularán por el denominador de los tours, es decir cualquiera de los jugadores (si los jugadores pueden crear nuevos equipos en cada torneo) o de los equipos (si los jugadores pertenecen a un equipo en todo el tour). El orden de posiciones del tour es el siguiente:

- Posiciones en el evento final o antes de él, estando actualmente clasificado para la final del tour.
- Puntos de posición del tour reunidos en las posiciones finales de cada etapa del tour.
- Mayor número de victorias conseguidas en el tour (o proporción de victorias en el caso de un número desigual de partidos).
- Porcentaje de mayor número de puntos anotados durante el tour (sin considerar las victorias por forfait - w).
- El ranking previo para deshacer el desempate será un ranking previo de tour hecho simultáneamente con cada ranking previo de cada evento específico.

Independientemente del tamaño del torneo, se concederán puntos de tour en cada torneo del tour con el propósito de establecer el ranking de tour:

Tournament standing	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+
Tour points	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1

Los ranking previos de tour se realizarán con todos los equipos participantes en un tour, independientemente de si ellos participarán o no en el siguiente evento.

### Situación:

A un equipo descalificado por el organizador debido a una incomparecencia (default) o a 2 pérdidas por falta de jugadores (forfeits) en una competición o por razones disciplinarias no se le concederán puntos de ranking individuales y se mostrará como descalificado ("DQF") en la parte inferior del grupo y clasificaciones finales. Los resultados y las estadísticas de los partidos ya jugados se mantendrán.

Si un equipo es descalificado después de un partido de eliminatoria directa que había ganado, el equipo perdedor será el ganador del partido manteniendo su puntuación en el partido tal como está, mientras que la puntuación del equipo descalificado se colocará a 0. El nuevo equipo ganador avanzará a la siguiente ronda y completará el cuadro.

**Ejemplo 14-1:** Después de que todos los partidos del grupo hayan finalizado, el Equipo A y el Equipo B terminan con un:

- Registro de 2-2. El Equipo A se clasifica por delante del Equipo B en el grupo debido a la comparación cara a cara. Ambos equipos avanzarán a la ronda de eliminación y ambos serán eliminados después de su primer partido de eliminación directa. En la clasificación final, el equipo B (17,5 puntos anotados de promedio) se clasifica por delante del Equipo A (16.5 puntos anotados de promedio).

**Interpretación 14-1-1:** La clasificación final es correcta. La comparación cara a cara solo se aplica en la fase de grupos, pero no en la clasificación final. Con ambos equipos terminando con un registro de 2-3, el Equipo B se clasifica por delante del Equipo A debido al promedio de anotación más alto.

- Registro de 1-2. El Equipo A se clasifica por delante del Equipo B en el grupo debido a la comparación cara a cara. Ambos equipos no avanzarán a la ronda de eliminación. En la clasificación final, Equipo B (17,5 puntos anotados en promedio) se clasifica por delante del Equipo A (16.5 puntos anotados en promedio).

**Interpretación 14-1-2:** Las posiciones finales son correctas. La comparación cara a cara solo se aplica en la fase de grupos, pero no en la clasificación final. Con ambos equipos terminando con un registro de 1-2, el Equipo B se clasifica por delante del Equipo A debido al promedio de anotación más alto.

## 15. Reglas de Ranking previo (Seeding)

Los equipos se sitúan correlativamente según los puntos de clasificación del equipo (suma de los puntos de clasificación de los 3 mejores jugadores del equipo antes de la competición). En el caso de los mismos puntos de clasificación del equipo, la posición se determinará por sorteo antes de la competición.

En las competiciones de equipos nacionales, la ubicación se realizará de acuerdo con el Ranking 3x3 de la Federación.

## 16. Descalificación.

Cualquier jugador que cometa 2 faltas antideportivas (no aplicable a las faltas técnicas) será descalificado del partido y puede ser descalificado del evento por el organizador. Independiente de eso, el organizador descalificará al/a los jugador(es) implicado(s) del evento por actos de violencia, agresión verbal o física, grave interferencia en los resultados del partido, una violación de las reglas Anti-Dopaje de la FIBA (Libro 4 de las Regulaciones Internas de FIBA) o cualquier otro incumplimiento del Código de Ética de FIBA (Libro 1, Capítulo II de las Regulaciones Internas de FIBA). El organizador también puede descalificar a todo el equipo del evento dependiendo de la contribución de los otros miembros del equipo (también por su inacción) al comportamiento mencionado anteriormente. El derecho de FIBA a imponer sanciones disciplinarias en el marco reglamentario del evento, los Términos y Condiciones de [play.fiba3x3.com](http://play.fiba3x3.com) y el Reglamento Interno de FIBA no se verán afectados por ninguna descalificación bajo este Art. 16.

**Ejemplo 16-1:** Con 9:38 en el reloj del partido A1 y B1 se empujan mutuamente y el Árbitro sanciona una Doble Falta Antideportiva contra ellos. Con 0:25 en el reloj del partido, A1 comete falta sobre B2 por un contacto excesivo. Se sanciona a A1 con una Falta Antideportiva.

**Interpretación 16-1:** A1 será descalificado por cometer 2 Faltas Antideportivas. A1 debe abandonar inmediatamente el terreno de juego y puede ser también descalificado del evento por el organizador.

**Ejemplo 16-2:** Con 9:15 en el reloj del partido, A3 retrasa de forma deliberada la continuación del partido después de una canasta convertida. Como el Equipo A ya estaba advertido por la misma razón, el Árbitro sanciona una Falta Técnica al Equipo A. Con 0:25 en el reloj del partido, A3 se dirige de forma irrespetuosa al Árbitro y se le sanciona con una Falta Técnica.

**Interpretación 16-2:** A3 no será descalificado por cometer 2 Faltas Técnicas. Las 2 Faltas Técnicas se anotarán al Equipo A y contarán como faltas de equipo en el partido.

### 17. Adaptación a Categorías U12.

Las siguientes adaptaciones de las reglas son recomendadas para las categorías U12:

- Siempre que sea posible, la canasta se bajará a 2,60 m.
- El primer equipo en anotar en la prórroga ganará el partido.
- No se usará reloj de lanzamiento; Si un equipo no trata de atacar suficientemente la canasta, el Árbitro lo avisará contando los últimos 5 segundos.
- Las situaciones de penalización no son aplicables. Todas las faltas conllevarán un check-ball, excepto aquellas en Acción de Tiro, Faltas Técnicas y Faltas Antideportivas.
- No se concederán Tiempos Muertos.

Nota: La flexibilidad ofrecida por la nota del Art. 6 será aplicada discrecionalmente según se considere conveniente.

#### Situación 1:

Los partidos de categorías U12 y menores pueden jugarse con un balón de talla 5.



# 3X3 MÉXICO

Este documento es la traducción al español realizada por 3x3Mexico del documento original de FIBA. En caso de discrepancia entre ambos documentos, el documento original en inglés prevalecerá.