

BALONCESTO 3X3 2027

LIGA EDÚCATE EN EL DEPORTE.

1º.- INTRODUCCIÓN

Esta circular será de aplicación a toda la competición de la Liga “Educate en el Deporte” en su Edición 2026, en la competición de Baloncesto 3x3.

2º.- BALÓN DE JUEGO

El balón oficial será marca LIGA LED.

3º.- ARBITRAJE.

La Federación Andaluza de Baloncesto será responsable de la gestión arbitral de toda la competición. En cada encuentro se dispondrá de 1 árbitro, 1 anotador y 1 cronometrador que serán los máximos responsables.

4.- PROTOCOLO JUEGO LIMPIO

Al inicio y al final de cada partido se realizará un saludo entre deportista, entrenadores y árbitros.

En todos los partidos de la LIGA LED reinará un ambiente educativo.

5.- REGLAS DEL JUEGO APLICABLE DE BALONCESTO 3X3

1	Cancha y balón	Una cancha normal de 3x3 mide 15 m. (ancho) x 11 m. (largo).
2	Plantilla del equipo	MAXIMO: 6 jugadores. Y 2 entrenadores(mayores de edad) MINIMO: 4 jugadores y 1 entrenadores(mayores de edad) En el acta del encuentro deben de estar inscritos al menos 4 jugadores. (Nota: El partido debe comenzar con 3 jugadores/as)
3	Obligación de jugar.	Todos los jugadores inscritos en el acta están obligados a jugar el partido. Solo se permiten cambios en el último periodo. En los dos primeros periodos deben haber jugado todos los jugadores.
4	Árbitro	1
5	Cronometrador	1
6	Anotador	1
7	Tiempos muertos	1 por equipo
8	Primera posesión:	Lanzamiento de moneda. El equipo que gana el lanzamiento de moneda decide sobre si toma el balón para comenzar o lo

		deja para tener la primera posesión en una posible prórroga.
9	Anotación	1 punto y 2 puntos (si se anota desde detrás del arco)
10	Duración del partido y límite de anotación	3 periodos de 5 minutos a reloj seguido de tiempo de juego. Límite de anotación: 21 puntos. Aplicable solamente al tiempo de juego regular. Nota: Si no hay disponible un reloj de partido, la duración del tiempo corrido y la anotación por muerte súbita es a la elección de la organización. FIBA recomienda fijar el límite de anotación en línea con la duración del partido (10 minutos/10 puntos; 15 minutos/15 puntos; 21 minutos/21 puntos).
11	Empate	Si una vez finalizado el partido hubiera un empate a puntos, se lanzarán tantos libres como sean necesarios de forma alternativa por cada uno de los jugadores para determinar el ganador del encuentro. El primero en fallar pierde el partido.
12	Reloj de lanzamiento	12 segundos. Nota: Si no hay disponible un dispositivo de reloj de lanzamiento, el árbitro avisará y realizará una cuenta atrás de los últimos 5 segundos.
13	Tiro(s) libre(s) después de una falta de tiro	1 tiro libre. 2 tiros libres, si la falta se comete detrás del arco.
14	Límite de faltas de equipo	6 faltas de equipo.
15	Penalización para las faltas de equipo 7ª, 8ª y 9ª	2 tiros libres. En todos los casos. No existe el concepto de tiro libre adicional durante una falta de acción de tiro y canasta convertida.
16	Penalización para las faltas de equipo 10ª y posterior	2 tiros libres y posesión de balón.
17	Penalización por falta técnica	1 tiro libre, sin cambio de posesión.
18	Penalización por falta antideportiva	2 tiros libres (y posesión de balón como la 10ª falta de equipo o posterior). Considerada como 2 faltas para la cuenta de faltas de equipo.
19	Penalización por falta descalificante	2 tiros libres y posesión de balón. Considerada como 2 faltas para la cuenta de faltas de equipo.
20	Posesión después de una canasta convertida	Balón para la defensa. Justo debajo del aro. El balón será botado hasta o pasado a un jugador detrás del arco. No se le permite al equipo defensor jugar el balón dentro del área del semicírculo de no carga debajo del aro.
21	... después de un balón muerto	Intercambio de balón (check ball) detrás del arco (en la parte superior)

22 -	.. después de un rebote defensivo o robo	El balón será botado hasta o pasado a un jugador detrás del arco.
23	... después de una situación de salto	Posesión para la defensa.
24	Sustituciones	En situaciones con el balón muerto, antes del check ball, de un tiro libre o durante los tiros libres. El sustituto puede entrar en el partido después de que su compañero salga del terreno de juego y de establecer un contacto físico con él detrás de la línea de fondo opuesta a la canasta. Las sustituciones no requieren ninguna acción de los árbitros u oficiales de mesa
	NOTAS	• Se considera que un jugador está “detrás del arco” si ninguno de sus pies está dentro o pisa el arco. • Las reglas oficiales de baloncesto FIBA se aplican para todas las sustituciones de juego no mencionadas específicamente arriba. • Nos remitimos a la versión en texto de las reglas del juego 3x3 para las clasificaciones, incomparecencia, inferioridad, protestas y descalificación.

El reglamento podrá sufrir modificaciones derivadas de las modificaciones en el formato 3x3