

BASES PARA BÁSQUET 3X3

Disposiciones generales

- La participación de los alumnos es voluntaria.
- El Comité Organizador no se responsabiliza por los accidentes o lesiones que pudieran ocurrir durante o como consecuencia de la participación en este evento deportivo.
- Los partidos se jugarán los sábados por la tarde para no interferir con el horario de clases.

Sobre las inscripciones

- La inscripción se realizará enviando al correo deportes@ulima.edu.pe la ficha de inscripción del equipo y los consolidados de matrícula de cada integrante en formato PDF (se pueden descargar de Mi Ulima).
- Las inscripciones estarán abiertas del 27 de abril al 4 de mayo o hasta completar la cantidad de equipos participantes.
- En este deporte solo podrán participar 15 equipos de varones y 15 equipos de damas. Se respetará el orden de inscripciones.
- Cada equipo deberá inscribirse con cuatro (4) jugadores, quienes deberán ser todos alumnos de la Universidad de Lima con matrícula vigente. No se permite la participación de alumnos con matrícula cancelada o suspendida.
- Los alumnos solo podrán concursar en un equipo durante todo el campeonato.
- Cabe resaltar que, luego del cierre de inscripciones, no se podrá modificar la lista de integrantes del equipo ni añadir a otro jugador.

Sobre el juego

- **Reglas generales**
 - Se jugará según las reglas oficiales de baloncesto de FIBA, que son válidas para todas las situaciones de juego, específicamente las reglas para básquet de 3x3.
 - Los oficiales de juego serán de 1 a 2 árbitros y cronometradores o anotadores.
 - Cada equipo estará compuesto por cuatro (4) jugadores, con tres (3) jugadores en cancha y un (1) suplente.
 - La cancha de 3x3 con un canasto tendrá una superficie de 15 m (ancho) x 11 m (largo), una zona de juego regular, incluyendo una línea de tiro de libre (5.80 m), una línea de dos puntos (6.75 m) y un área de semicírculo bajo el canasto. También se puede utilizar la mitad de la cancha de baloncesto tradicional.
 - El balón tamaño 6 deberá ser utilizado en todas las categorías.
- **Inicio del partido**
 - Ambos equipos calentarán de forma simultánea antes del encuentro.
 - El partido debe iniciar con tres jugadores en cancha.
 - Un lanzamiento de moneda determinará cuál equipo tendrá la primera posesión. El equipo ganador del lanzamiento de moneda podrá escoger el beneficio de la primera posesión al inicio del partido o al inicio de un posible tiempo adicional.

- Para dar inicio al partido, el árbitro exigirá el carné universitario físico o virtual. No se permitirá la participación de ningún jugador que no cumpla con esta disposición.

- **Tiempo de juego**

- El tiempo de juego regular será de 10 minutos.
- El reloj se detendrá durante situaciones de balón muerto y tiros libres.
- El reloj se reiniciará luego de completado el intercambio del balón (tan pronto el balón toque las manos del equipo ofensivo).

- **Puntuación**

- Se distribuirá de la siguiente manera:

Tiro dentro del arco	1 punto
Tiro detrás del arco	2 puntos
Tiro libre anotado	1 punto

- **Ganador de partido**

- El primer equipo en anotar 21 puntos o más ganará el partido si ocurre antes de terminado el tiempo de juego regular. Esta regla aplica al tiempo de juego regular solamente (no para tiempos adicionales).
- Si el marcador se encuentra empatado al finalizar el tiempo de juego, se jugará un tiempo de juego adicional. Habrá un intervalo de 1 minuto antes de que inicie el tiempo adicional. El primer equipo en anotar dos puntos en el tiempo adicional ganará el partido.

- **Partidos perdidos**

- Un equipo perderá el partido por *incomparecencia* ("forfeit") si al momento del inicio del partido dicho equipo no se presenta con 3 jugadores listos para jugar. En caso de perder el partido por no comparecencia, la puntuación del partido deberá ser anotada W-0 o 0-W (donde "W" se refiere a victoria).
- Un equipo perderá por *negligencia* ("default") si abandona la cancha antes del final del partido o si todos los jugadores de un equipo están lastimados o descalificados. En caso de una situación de negligencia, el equipo ganador podrá escoger entre mantener sus puntos anotados durante el partido o que el partido sea confiscado, mientras que la puntuación del equipo negligente será 0 en cualquier caso.
- Un equipo que pierde por *negligencia* ("default") o *incomparecencia tortuosa* ("tourtous forfeit") será descalificado de la competición.

- **Faltas o tiros libres**

- Un equipo estará en situación de falta cuando haya cometido 7 faltas. Una vez que un equipo alcance la falta colectiva número 9, cada falta subsecuente será considerada como una falta técnica. Para evitar dudas, los jugadores no serán excluidos en base al número de faltas personales, sino debido a faltas antideportivas (diferentes de las faltas técnicas), es decir, en las que se vean implicados actos de violencia, agresión verbal o física, entre otras circunstancias que considere el comité organizador.
- Se otorgará un tiro libre por faltas durante el acto de tiro dentro del arco, mientras que por aquellas faltas cometidas durante el acto de tiro fuera del arco se otorgarán 2 tiros libres.

- Se otorgará un tiro libre adicional por faltas cometidas durante el acto de tiro seguidas de un canasto de campo anotado.
- Siempre se otorgarán 2 tiros libres cuando ocurran las faltas colectivas números 7, 8 y 9. Cuando ocurra la décima falta y cualquier otra falta subsecuente, así como faltas técnicas y antideportivas, se otorgarán 2 tiros libres y la posesión del balón. Esta cláusula aplica también a faltas durante el acto de tiro y anula los dos puntos anteriores.
- Se retendrá la posesión de un último tiro libre derivado de una falta antideportiva o técnica, y el partido continuará con un intercambio de balón detrás del arco en la parte superior del mismo.
- **Balón en juego**
 - Luego de cada intento de campo o último tiro libre anotado (excepto cuando se haya retenido la posesión de balón):
 - Un jugador del equipo que no anota reiniciará el juego driblando o pasando el balón desde dentro de la cancha directamente debajo del canasto (no desde detrás de la línea) a un lugar en la cancha detrás del arco.
 - No se permitirá que el equipo defensivo ataque el balón en el área del semicírculo debajo del canasto.
 - Luego de cada intento de campo o último tiro libre no anotado (excepto cuando se haya retenido la posesión de balón):
 - Si el equipo ofensivo recupera el rebote, este podrá continuar realizando intentos al canasto sin sacar el balón fuera del arco.
 - Si el equipo defensivo recupera el rebote o roba el balón, tendrá que llevarlo hasta detrás del arco (pasando o driblando).
 - La posesión del balón otorgada a cualquier equipo luego de una situación de balón muerto deberá iniciar con un intercambio de balón (entre el jugador defensivo y ofensivo) detrás del arco en la parte superior de la cancha.
 - Se considerará que un jugador está "detrás del arco" cuando ninguno de sus pies esté dentro o sobre la línea del arco.
 - En la eventualidad de que ocurra una situación de balón entre dos, el equipo defensivo recibirá el balón.
- **Stalling o atrasar**
 - Atrasar o no jugar de forma activa (ej. no tratar de anotar) será considerado como una violación.
 - Si la cancha está equipada con un reloj de tiro, el equipo tendrá 12 segundos para realizar un intento al canasto. El reloj se iniciará tan pronto el balón esté en las manos del jugador ofensivo (luego del intercambio del balón con el jugador defensivo o tan pronto el jugador defensivo toque el balón luego de un intento de campo anotado).
- **Sustituciones**
 - Se podrán realizar sustituciones cuando el balón muera, previo al *check-ball* o intercambio del balón.
 - El sustituto puede entrar al partido luego de que su compañero de equipo establezca contacto físico con él y salga de la cancha.

- Las sustituciones solo podrán realizarse detrás de la línea de fondo opuesta al canasto y no requerirán ninguna acción por parte de los árbitros u oficiales de mesa.

Sobre los reclamos

- Es potestad única del delegado o capitán del equipo, debidamente acreditado, presentar un reclamo ante alguna irregularidad o falta.
- Los reclamos deberán presentarse inmediatamente después de que concluya el partido, al dorso de la planilla. Asimismo, dentro de las 24 horas siguientes, dicho reclamo deberá sustentarse por escrito.
- Los reclamos serán resueltos por el Comité Organizador en primera instancia.

Disposiciones complementarias

- Todos los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el Comité Organizador.
- El Comité Organizador estará conformado por el director de Bienestar, el coordinador del Departamento de Deportes y el asistente de Deportes.

Comité Organizador