

BÁSQUET 3X3

BASES

CAMPEONATO "COLLERAS" 2023-2

Objetivo

Propiciar la participación de los alumnos en el deporte, en un ambiente de fraternidad y espíritu deportivo, como un factor de promoción y fortalecimiento de la salud física, mental y social.

Bases generales

De la Organización

- La dirección y la organización de esta competencia estará a cargo del Comité Organizador, conformado de la siguiente manera:
 - Director de Bienestar
 - Coordinador del Departamento de Deportes
 - Asistente de Deportes
- La Dirección de Bienestar fomenta el desarrollo de esta actividad y vela por su cabal cumplimiento.
- La participación de los alumnos es voluntaria.
- El Comité Organizador no se responsabiliza por los accidentes o las lesiones que pudieran ocurrir durante de la participación o a consecuencia de ella en este evento deportivo.

De las inscripciones

- Los equipos estarán conformados exclusivamente por alumnos de la Universidad que se encuentren matriculados en el periodo académico 2023-2. La inscripción de los equipos se realizará mediante el envío de la ficha de inscripción del equipo y los consolidados de matrícula (**en PDF, descargable de Mi Ulma**) de cada jugador al correo deportes@ulima.edu.pe desde el 18 al 22 de septiembre de 2023 o hasta completar los cupos establecidos (15 equipos de varones y 15 equipos de damas).
- Se inscribirán cuatro (4) jugadores por equipo.
- En las planillas de inscripción debe figurar el nombre completo y el código del alumno. Cada jugador debe acreditar su calidad de alumno con el consolidado de matrícula. No se permitirá la participación de alumnos con matrícula cancelada o suspendida.
- Solo se podrá participar en un solo equipo durante todo el campeonato.
- Los partidos se jugarán los sábados por la tarde para que no interfieran con las horas de clase.

De los reclamos

- Es potestad única del delegado o capitán del equipo, debidamente acreditado, presentar un reclamo ante alguna irregularidad o falta.
- Los reclamos deberán formularse al dorso de la planilla inmediatamente después de que concluya el partido y, dentro del plazo de veinticuatro (24) horas de sucedido el incidente, tendrán que ser sustentados por escrito. Dichos 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.

Comité Organizador



Reglas de juego 3x3

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.

Cancha y balón

- Los partidos se juegan en una cancha de baloncesto de 3x3 con un (1) canasto. La superficie de juego regular de 3x3 es de 15 metros (ancho) x 11 metros (largo). La cancha tendrá una zona de juego regular, que incluye la línea de tiro de libre (5.80 metros), una línea de dos puntos (6.75 metros) y un área de semicírculo bajo el canasto. También se puede utilizar la mitad de la cancha de baloncesto tradicional.
- Un balón de tamaño número 6 deberá ser utilizado en todas las categorías.

Equipos

- Cada equipo estará compuesto por cuatro (4) jugadores, tres (3) jugadores en cancha y un (1) suplente.

Oficiales de juego

- Los oficiales de juego serán de uno (1) a dos (2) árbitros y cronometradores/anotadores.

Inicio del partido

- Ambos equipos calentarán de forma simultánea antes del encuentro.
- Un lanzamiento de moneda determinará cuál equipo tendrá la primera posesión. El equipo ganador en el lanzamiento de moneda podrá escoger la primera posesión al inicio del partido o al inicio de un posible tiempo adicional.
- El partido debe iniciar con tres (3) jugadores por equipo en cancha.
- Para iniciar el partido el árbitro o la mesa de control solicitará el carné universitario (físico o virtual) que acredite a los jugadores como alumnos de la Universidad. **El árbitro no permitirá la participación del jugador que incumpla este requisito.**

Puntuación

- Un tiro dentro del arco tendrá un valor de un (1) punto.
- Un tiro detrás del arco tendrá un valor de dos (2) puntos.
- Un tiro libre anotado tendrá un valor de un (1) punto.

Tiempo de juego y ganador del partido

- El tiempo de juego regular debe tener un periodo de diez (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 toca las manos del equipo ofensivo).
- El primer equipo que anote veintiún (21) puntos o más antes de que termine el tiempo de juego regular ganará el partido. Esta regla no aplica 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 un (1) minuto antes de que inicie el tiempo adicional. El primer equipo en anotar dos (2) puntos en el tiempo adicional ganará el partido.
- Un equipo perderá el partido por incomparecencia (*forfeit*) si al momento del inicio del partido no se presenta con 3 jugadores listos para jugar. En caso de perder el partido por incomparecencia, la puntuación del partido deberá ser anotada de esta manera: w-0 o 0-w, donde "w" se refiere a una 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; la puntuación del equipo negligente será de 0 en cualquier caso.

- Un equipo que pierde por negligencia o por incomparecencia tortuosa (*tourtous forfeit*) será descalificado de la competición.

Faltas y tiros libres

- Un equipo estará en situación de falta cuando haya cometido siete (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, 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 (1) tiro libre por faltas durante el intento de tiro dentro del arco, mientras que por aquellas faltas cometidas durante el intento de tiro fuera del arco se otorgarán dos (2) tiros libres.
- Se otorgará un (1) tiro libre adicional por faltas cometidas durante el intento de tiro que termine en anotación.
- Siempre se otorgarán dos (2) tiros libres cuando ocurran las faltas colectivas 7, 8 y 9. A partir de la décima falta, así como ante faltas técnicas y antideportivas, se otorgarán dos (2) tiros libres y la posesión del balón. Esta cláusula aplica también para faltas durante el intento de tiro y anula los dos puntos anteriores.
- Se retiene 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 del balón):

- Un jugador del equipo que no anota reiniciará el juego al driblear o pasar el balón desde dentro de la cancha (directamente debajo del canasto, no desde detrás de la línea) a un lugar en la cancha fuera 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 del balón):

- Si el equipo ofensivo recupera el rebote, podrá continuar sus 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 mediante un pase o un dribbling.
- 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 el 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.

Atrasar

- Atrasar o no jugar de forma activa (por ejemplo, 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 toca el balón luego de un intento de campo anotado).

Sustituciones

- Se podrán realizar sustituciones cuando el balón muera, previas 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 acción alguna por parte de los árbitros u oficiales de la mesa.