

## **GENERALIDADES**

### **OBJETIVO**

Fomentar la participación de los estudiantes en actividades deportivas, en un entorno de camaradería y espíritu deportivo, como un medio para promover la salud física, mental y social, y para fortalecer los vínculos entre ellos.

### **BASES GENERALES**

#### **1 DE LA ORGANIZACIÓN**

- 1.1 La dirección y 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
- 1.2 La Dirección de Bienestar fomenta el desarrollo de esta actividad y vela por su cabal cumplimiento.
- 1.3 La participación de los alumnos es **voluntaria**.
- 1.4 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.

#### **2 DE LAS INSCRIPCIONES**

- 2.1 Los equipos estarán conformados exclusivamente por alumnos de la Universidad matriculados en el periodo académico 2024-1. La inscripción de los equipos se realizará por medio de la ficha de inscripción del equipo y los consolidados de matrícula (**en formato PDF, disponible para descarga en Mi Ulima**) de cada jugador a través de un correo a [deportes@ulima.edu.pe](mailto:deportes@ulima.edu.pe) del 20 al 23 de mayo de 2024 o **hasta completar los cupos** (quince equipos masculinos y quince femeninos).
- 2.2 Se inscribirán cuatro jugadores o jugadoras por equipo.
- 2.3 En las planillas de inscripción debe figurar el nombre completo y código del alumno. Cada jugador debe acreditar su calidad de alumno con su consolidado de matrícula, no se permite la participación de alumnos con matrícula cancelada o suspendidos.
- 2.4 Solo se podrá participar en un equipo durante el campeonato.
- 2.5 Los partidos se programarán 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 reclamos ante alguna irregularidad o falta.

Los reclamos se harán de inmediato, al dorso de la planilla, al concluir el partido, y se deben sustentar por escrito hasta 24 horas después del incidente; dichos reclamos serán resueltos por el Comité Organizador en primera instancia.

#### **DE LAS DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS**

Todos los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el Comité Organizador.

## REGLAS DE JUEGO 3X3

Las Reglas Oficiales de Baloncesto de FIBA son válidas para todas las situaciones de juego que se mencionan específicamente en las Reglas de Juego 3×3 que se incluyen abajo.

### ART. 1 CANCHA Y BALÓN

Los partidos se juegan en una cancha de baloncesto 3×3 con 1 canasto. La superficie de juego regular de 3×3 es de 15 m de ancho por 11 m de largo. La cancha tendrá una zona de juego regular, que incluye 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).

Se utilizará un balón tamaño 6 en todas las categorías.

### ART. 2 EQUIPOS

Cada equipo estará compuesto por cuatro jugadores (tres en cancha y un suplente)

### ART. 3 OFICIALES DE JUEGO

Los oficiales de juego serán de uno a dos árbitros y cronometrador / anotadores.

### ART. 4 INICIO DEL PARTIDO

4.1 Ambos equipos calentarán de forma simultánea antes del encuentro.

4.2 Un lanzamiento de moneda determinará qué equipo tendrá la primera posesión. El equipo ganador del lanzamiento de moneda podrá escoger el beneficio de la primera posesión, ya sea al inicio del partido o de un posible tiempo adicional.

4.3 El partido debe iniciar con tres jugadores en la cancha.

4.4 Para dar inicio al partido el árbitro / mesa de control exigirá el carné universitario u otro documento con foto (físico o virtual) que acredite a los jugadores como alumnos de la universidad. **El árbitro no permitirá** la participación de ningún jugador que no cumpla este requisito.

### ART. 5 PUNTUACIÓN

5.1 Cada tiro dentro del arco valdrá un punto.

5.2 Cada tiro detrás del arco valdrá dos puntos.

5.3 Cada tiro libre anotado valdrá un punto.

### ART. 6 TIEMPO DE JUEGO / GANADOR DEL PARTIDO

6.1 El tiempo de juego regular se establece de la siguiente forma: un periodo de diez minutos de tiempo de juego. 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).

6.2 El primer equipo en anotar veintiún puntos o más ganará el partido si ocurre antes de terminado el tiempo de juego regular. Esta regla no aplica para tiempos adicionales.

6.3 Si el marcador se encuentra empatado al finalizar el tiempo de juego, se jugará un tiempo de juego adicional. Habrá un intervalo de un minuto antes de que inicie el tiempo adicional. El primer equipo en anotar dos puntos en el tiempo adicional ganará el partido.

6.4 Un equipo perderá el partido por incomparecencia (*forfeit*) si no se presenta al inicio del partido 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 (*w* significa "victoria").

6.5 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.

6.6 Un equipo que pierde por negligencia (*default*) o incomparecencia tortuosa (*tourtout forfait*) será descalificado de la competición.

## **ART. 7 FALTAS / TIROS LIBRES**

- 7.1 Un equipo estará en situación de falta cuando haya cometido siete faltas. Al alcanzar la novena falta colectiva, cada falta subsecuente será considerada como una falta técnica.
- 7.2 Se otorgará un tiro libre por faltas durante el acto de tiro dentro del arco, mientras que, por aquellas cometidas durante el acto de tiro fuera del arco, se otorgarán dos tiros libres.
- 7.3 Se otorgará un tiro libre adicional por faltas cometidas durante el acto de tiro seguidas de un canasto de campo anotado.
- 7.4 Siempre se otorgarán dos tiros libres al ocurrir las faltas colectivas 7, 8 y 9. Cuando ocurra la décima falta y cualquier otra falta subsecuente, así como faltas técnicas y antideportivas, se otorgarán dos tiros libres y posesión del balón. Esta cláusula aplica también a faltas durante el acto de tiro y anula la 7.2 y 7.3.
- 7.5 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.

## **ART. 8 CÓMO SE PONE EN JUEGO EL BALÓN**

- 8.1 Luego de cada intento de campo o último tiro libre anotado (exartículo 7.5):
- 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.
- 8.2. Luego de cada intento de campo o último tiro libre no anotado (exartículo 7.5):
- Si el equipo ofensivo recupera el rebote, podrá realizar 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).
- 8.3. La posesión del balón otorgada a cualquier equipo luego de una situación de balón muerto deberá iniciar con un intercambio de balón (entre los jugadores defensivo y ofensivo) detrás del arco en la parte superior de la cancha.
- 8.4. Se considerará que un jugador está detrás del arco cuando ninguno de sus pies esté dentro o sobre la línea del arco.
- 8.5. Si ocurre una situación de balón entre dos, el equipo defensivo recibirá el balón.

## **ART. 9 ATRASAR**

- 9.1. Atrasar o no jugar de forma activa (no tratar de anotar, por ejemplo) será considerado como una violación.
- 9.2. Si la cancha está equipada con un reloj de tiro, el equipo tendrá doce 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 apenas el jugador defensivo toque el balón luego de un intento de campo anotado).

## **ART. 10 SUSTITUCIONES**

Se podrá 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 acción alguna por parte de los árbitros u oficiales de mesa.