UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ÁREA DE DEPORTES

BALONCESTO 3x3

CONSIDERACIONES GENERALES

1. Leed atentamente la normativa general de ligas internas y la específica de la competición.

2. Comprobad que los datos de contacto del capitán (teléfono y correo electrónico) son correctos, si no, modificadlos para asegurar la recepción de las comunicaciones de la liga.

3. Comprobad atentamente el calendario por si hubiera alguna fecha que no os fuera bien y tuvierais que aplazar alguna jornada, mejor hacerlo con tiempo y según normativa vigente. Los partidos pueden aplazarse mediante la intranet o acudiendo al despacho de competiciones del Área de Deportes (el partido correctamente aplazado aparecerá en azul en la intranet y se avisará mediante un correo a los capitanes). La asignación de las nuevas fechas de juego se realizará siguiendo la normativa vigente y siendo publicadas en la intranet y web de deportes.

4. El lugar de juego son las instalaciones deportivas de la UPV.

5. Recordad que el seguro escolar **solo** permite la atención sanitaria a los menores de 28 años siempre que no estén dados de alta en la seguridad social. Los mayores de 28 años y los que estén en seguridad social, deberán tener seguro propio de accidentes.

6. En el campo de juego sólo pueden estar los jugadores inscritos en el acta. Los espectadores deberán estar en las gradas. Así mismo, las mochilas no pueden estar tampoco en la banda. No se permite fumar, comer ni beber bebidas alcohólicas dentro de la instalación. Si se entra con bebidas isotónicas, agua o latas de refrescos, deberán tirarse los recipientes a las basuras habilitadas. Nunca en la pista. Se sancionará al equipo que infrinja estas normas.

NORMAS ESPECÍFICAS

Desarrollo de la competición:

La modalidad de **la competición es mixta**, es decir, los equipos pueden estar integrados por chicas, chicos o chicas y chicos.

1. En cada jornada se revisarán las actas y se cotejará las alineaciones y los jugadores inscritos. Los jugadores preinscritos **NO** están inscritos. **El equipo que alinee a un jugador no inscrito o en situación de preinscrito,** como sanción deportiva **perderá el partido** por diez a cero (10 – 0), sumando cero puntos, y se le descontará un punto de la clasificación general.

2. Un equipo se considerará **no presentado** a un partido **si pasados 5 minutos de la hora** fijada para su comienzo **no están disponibles para comenzar** el mínimo de jugadores exigido **(3 jugadores).** En caso de que un equipo **no se presente a un partido, como** sanción deportiva **perderá el partido** por diez a cero (10 – 0), sumando cero puntos, y se le descontará un punto de la clasificación general.

3. **Ajuste tiempos si se produce retraso,** si uno de los equipos se retrasa y llega en el tiempo de cortesía, en primer lugar, se reducirá el **tiempo de descanso**, si hiciera falta se reducirá la **duración de las partes**, firmando esta incidencia los dos capitanes en el acta.

4. Si un equipo **acumula dos sanciones** (no presentado, alineación indebida, o del comité de competición,) como sanción deportiva se le **expulsará de la competición** y cómo sanción administrativa será inhabilitado para participar en la siguiente competición de baloncesto (todos los integrantes del equipo), no siendo válidos los resultados obtenidos con anterioridad a efectos de la clasificación general.

5. En cada partido sólo podrán **inscribirse en el acta 4 jugadores por equipo**, como máximo.

6. **Se considerará aplazamiento cualquier cambio de hora y /o fecha distinta al calendario generado por la organización inicialmente,** (un adelantamiento de la fecha del partido es un aplazamiento y un cambio de hora, aunque sea el mismo día es un aplazamiento igualmente)

   - Cada equipo tiene derecho **a 2 aplazamientos según normativa,** estando el otro equipo obligado a aceptarlo.
   - **IMPORTANTE: Los aplazamientos los solicita el capitán** a través de un [POLI [SOLICITA]. No se podrá aplazar ningún partido directamente desde la intranet por el capitán del equipo. Hay que solicitarlo a la organización.
   - Para aplazar un partido deberá haber **1 día hábil** entre la fecha de solicitud y la fecha del partido que se quiere aplazar
   - **Todos los partidos aplazados se disputarán en una única jornada que, se celebrará antes de la última jornada de la fase de liga regular.**
   - La última jornada de la liga regular que figura en el calendario no se podrá adelantar ni posponer en la fecha de calendario.

SISTEMA DE JUEGO BASKET 3X3

7. **Comienzo del parido:**
   Ambos equipos calentarán simultáneamente en la misma cancha antes del partido. Antes de comenzar el partido se lanzará una moneda al aire; el equipo ganador decidirá si quiere tener la posesión al inicio del partido o prefiere comenzar defendiendo.

8. **Anotación**:
   Cada lanzamiento convertido dentro de la línea de 3 puntos (6.75m.) contará 1 punto.
   Cada lanzamiento convertido desde fuera de la línea de 3 puntos (6.75 m.) contará 2 puntos.
   Cada tiro libre convertido contará 1 punto.

9. **Tiempo de juego:**
   Un único periodo de 20 minutos. El partido finalizará una vez haya terminado el tiempo de juego o un equipo haya anotado 21 o más puntos.

10. **Faltas Personales:**
    - Las faltas personales que se produzcan en situación de lanzamiento dentro de la línea de 3 puntos se penalizarán con 1 tiro libre.
    - Las faltas personales que se produzcan en situación de lanzamiento fuera de la línea de 3 puntos se penalizarán con 2 tiros libres.
    - Las faltas personales que se produzcan y que en la misma acción el jugador que ha recibido la falta consiga canasta serán penalizadas con 1 tiro libre adicional.
    - Las faltas personales que se produzcan cuando el equipo infractor se encuentra en situación de bonus se penalizarán con 2 tiros libres.
    - Un equipo se encuentra en situación de bonus al cometer su **quinta** (5ª) **falta** personal.
    - **Las faltas se acumulan al equipo, no al jugador.**
    - Las faltas personales donde no haya acción de tiro ni penalización por bonus se pondrán en juego en la media cancha fuera de la línea de 3 puntos.
    - Todas las faltas técnicas resultarán siempre en 1 tiro libre y posesión del balón; mientras que faltas antideportivas resultarán en 2 tiros libres y posesión del balón. El partido deberá continuar con un intercambio de balón en la parte superior del arco luego de una falta técnica o antideportiva.
    - **Una falta descalificante acarrea sanción de un partido.** Esta sanción **se cumplirá en el partido inmediatamente posterior** al partido en cuestión. Si posteriormente el comité de competición decidiera que **la sanción debiera ser mayor,** se **comunicará a los capitanes y jugador o jugadores sancionados.**

11. **Posesión:**
    - **El equipo atacante dispondrá de quince (15) segundos** para lanzar a canasta antes de recaer en una violación. Esta cuenta se iniciará en el momento en el que el jugador atacante tenga el balón en sus manos en disposición de poderlo jugar.
    - Después de cada canasta de campo o tiro libre convertido: Un jugador del equipo no anotador reanudará el juego botando hacia fuera de la línea de 3 puntos o pasando el balón a un compañero que se encuentre también fuera de la línea de 3 puntos. En el caso de hacerlo a un compañero que esté dentro de dicha línea, este debe hacer llegar el balón fuera de la línea de 3 puntos, botando o pasando. No se le permite al equipo defensor jugar el balón dentro del “área del semicírculo de no-carga” directamente debajo de la canasta.
    - Después de un robo de balón, perdida, rebote, ...: Si esto ocurre dentro del área de dos puntos, el equipo defensivo debe llevar la pelota (pasando o driblando) a un lugar detrás de la línea de tres puntos. Una vez la pelota se encuentre detrás de la línea de tres puntos cualquier jugador del equipo ofensivo puede intentar anotar. Se considera que el balón está fuera cuando el jugador que mantiene esa posesión tiene **ambos pies** fuera de la línea de 3 puntos. Si el equipo ofensivo obtiene el rebote, puede continuar intentando anotar sin tener que retornar la pelota fuera de la línea de tres puntos.

- Tras infracción: Todos los saques después de faltas (sin tiros libres), violaciones, infracciones y en los saques al comienzo del partido y periodo extra se realizarán fuera de las líneas demarcatorias a nivel con el tope de la línea de tres puntos más cercana a donde ocurrió la violación. El árbitro entregará la pelota al jugador fuera de las líneas. Y este deberá realiza un pase a un compañero en cualquier lugar en la cancha. Sin embargo, si ese lugar no está detrás de la línea de tres puntos, el recibidor deberá driblar/pasar la pelota a un lugar en la cancha detrás de la línea de tres puntos.
- Salto entre 2: Si se produce una situación de salto entre 2 el balón le corresponderá al equipo que defendía en ese momento.

12. **Sustituciones:**
    Cada equipo podrá hacer sustituciones siempre que el balón esté muerto. Se podrán realizar **cambios** siguiendo la normativa de la F.E.B.
13. **Tiempos Muertos:**
    Cada equipo dispone de (1) un tiempo muerto de (1) un minuto. Para hacer uso del mismo, el balón debe de estar muerto
14. **Ganador del encuentro:**
15. El equipo ganador será aquel que consiga llegar primero **a 21 puntos** o más sin diferencia de dos o aquel que, después de los **20 minutos** de juego haya obtenido mayor puntuación.

16. **Desempate:**
17. En caso de que el resultado, una vez finalizado el encuentro, sea el de empate entre ambos equipos, se realizará un sorteo en el que el ganador del sorteo, decidirá si ataca o defiende. El equipo que consiga anotar en primer lugar ganará el partido.

18. **Uniformidad:**
19. Los equipos deberán llevar camisetas numeradas, pantalón y zapatillas deportivas. En caso de no llevar camisetas numeradas, solicitarán petos numerados a la organización. **Los dos equipos** están obligados a llevar **balón para jugar,** en caso de no haber balón para jugar se sancionará a ambos equipos con no presentado. El equipo que no lleve balón quedará reflejado en acta, y el comité de competición determinará la sanción a aplicar. Cada equipo **es responsable del material que se le ha cedido, en caso de pérdida se actuará según indica la normativa general de las ligas UPV en relación al préstamo de material.**

Desarrollo de la competición

El campeonato se disputará en dos fases:

1ª FASE: GRUPOS. - del 02 de febrero al 31 de marzo, (según inscripción de equipos)

Se permite solicitar aplazamientos, VER PUNTO 6), cada equipo la disputará en el día y horas correspondiente al grupo elegido en la inscripción. (Por ejemplo, si os inscribís en el grupo de VIERNES 17.00-20.00h, significa que los partidos serán cada semana los VIERNES a las 17.00 o a las 17.30 o a las 18.00h…).

Cada grupo estará formado por un máximo de 8 equipos y un mínimo de 4, por lo que en esta fase cada uno de ellos disputarán hasta un máximo de 7 partidos, excepto los grupos con inscripción mínima, que realizarán doble vuelta y disputarán hasta 6 partidos.

Todos los participantes tendrán disponible su **calendario** de competición visible en **WEB de deportes y en la Intranet.**

Inscripción de jugadores: hasta el 25/01/2026.

- **Todos los partidos aplazados se disputarán en una única jornada que, se disputará antes de la última jornada de la fase de liga regular.**
- **La última jornada de la liga regular no se puede aplazar.**

2ª FASE: **PLAY OFF. - Del 01 de abril al 24 de mayo, (según inscripción de equipos)** Una vez finalizada la fase de grupos.

De la fase de grupos, se clasificarán al menos 2 equipos por grupo (siempre que el grupo tenga un mínimo de 4 equipos). La organización podrá aumentar o disminuir este número en los casos que lo considere

necesario.

En caso de que se decida que pasen más de 2 equipos por grupo, la clasificación se realizará por porcentajes que se calculará en función de los equipos inscritos en cada grupo.

a) El playoff se jugará mediante cuadro eliminatorio a partido único.

b) Las semifinales y final (ganadores y consolación) se disputará el mismo día.

c) **Todos los partidos tendrán fecha de viernes, y no podrá solicitarse jugar otro día ni a otra hora.**

Un no presentado o una alineación indebida en un partido de la fase de clasificación final, supondrá la pérdida de la eliminatoria para el equipo infractor y la imposibilidad de participar en la siguiente liga de baloncesto 3x3 (todos los integrantes del equipo).

d) A efectos de **clasificación** se otorgarán 2 puntos por partido ganado, 1 punto por partido perdido, se resta 1 punto de la clasificación general por partido no presentado o alineación indebida.

e) El **orden de clasificación** se realizará por orden **de mayor número de puntos.** Si en la clasificación dos o más equipos tienen el mismo número de puntos, se realizará el siguiente **orden de desempate**, pasando a primer lugar:

   i. Quién tenga menor número de alineaciones indebidas.
   ii. Quién tenga menor número de no presentados.
   iii. Quién gane en una clasificación de los equipos implicados contando únicamente los partidos entre dichos equipos: En dicha clasificación se volverá a aplicar los criterios de diferencia de puntos, pero sólo aplicados a dichos partidos.
   iv. La diferencia de tanteo general.

v. Puntos a favor totales.
vi. Puntos en contra totales.
vii. N.º de faltas descalificantes de jugadores durante el campeonato.
viii. Lanzamiento de moneda.

No se pueden inscribir nuevos jugadores durante el playoff.

Todo lo no contemplado en esta normativa se regirá por las normas de la FEB.
Cualquier situación que quede **fuera** del ámbito **de las normativas** generales, de las específicas de la competición o de la **FEB, queda bajo la competencia del responsable de la liga.**