

## **NORMAS DE INSCRIPCIÓN TORNEO DE NAVIDAD 2023**

- El plazo de inscripción es del **15 al 29 de noviembre 2023**.
- Comienzo del Torneo: **14 diciembre**.
- Los datos que deben presentar debidamente cumplimentados son:
  - Hoja de inscripción: enviada por correo electrónico a la dirección: [servicio.deportes.interna@uam.es](mailto:servicio.deportes.interna@uam.es)
- Es obligatorio señalar la casilla de “He leído y acepto la normativa” para hacer efectiva la inscripción. No marcarlo, implicaría la no inclusión del equipo en el Torneo.
- Todos los jugadores deben estar en posesión de la tarjeta deportiva anual (TDA).
- Al realizar la inscripción, los participantes autorizan al SEFYD y a la UAM a la captación y difusión de su imagen, en fotografía o vídeo, para su publicación y divulgación en la página web, redes sociales y demás canales de comunicación, con fines académicos e información institucional. En caso contrario, deberá ser comunicado a la organización de la competición.

## **NORMATIVA BALONCESTO 3X3**

### **Art.1 Cancha**

El juego se jugará en la media cancha de un terreno de juego de baloncesto. La media cancha contará con líneas que delimiten la misma, línea de tiro libre, línea de tiro de 3 puntos (6.75 m.) y semicírculo de no carga debajo de la canasta.

### **Art.2 Equipos**

2.1 Cada equipo constará de un máximo de cinco (5) jugadores; tres (3) jugadores en la cancha y resto suplentes.

2.2 Cada equipo debe nombrar un capitán que será el representante único.

2.3 Ningún jugador podrá participar en más de un equipo.

### **Art.3 Comienzo del partido**

3.1 Ambos equipos calentarán simultáneamente en la misma cancha antes del partido.

3.2 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 en el tiempo extra.

#### **Art.4 Anotación**

4.1 Cada lanzamiento convertido dentro de la línea de 3 puntos contará 1 punto.

4.2 Cada lanzamiento convertido desde fuera de la línea de tres puntos (6.75 m.) contará 2 puntos.

4.3 Cada tiro libre convertido contará 1 punto

#### **Art 5. Tiempo de juego / Ganador de un partido**

5.1 El tiempo regular de juego será de 20 minutos a reloj corrido.

5.2 El primer equipo que anote 21 puntos será el ganador del partido, si ocurre antes del final del tiempo regular de juego. Si no se llega a 21 puntos, el que vaya ganando al finalizar el encuentro será el ganador.

5.3 Si la anotación termina empatada al final del tiempo, el partido continuará con un periodo extra. Habrá un minuto de descanso antes de comenzar este periodo extra donde el equipo que anote 2 puntos será el ganador.

5.4 En el caso de que un equipo no se presente a la disputa de un partido y 5 minutos después de la hora marcada para su inicio no hubiese 3 jugadores listos para jugar en la cancha, se considerará a ese equipo perdedor por 21 a 0. En el caso de que no presentase a un segundo partido quedaría automáticamente expulsado de la competición.

#### **Art. 6 Faltas Personales**

6.1 El jugador que cometa 5 (cinco) faltas personales quedará automáticamente descalificado en ese partido. Se podrá seguir jugando hasta que quede un solo jugador.

6.2 Las faltas personales que se produzcan en situación de lanzamiento dentro de la línea de 3 puntos se penalizará con 1 tiro libre.

6.3 Las faltas personales que se produzcan en situación de lanzamiento fuera de la línea de 3 puntos se penalizarán con 2 tiros libres.

6.4 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.

6.5 Las faltas personales que se produzcan cuando el equipo infractor se encuentra en situación de bonus se penalizarán con 2 tiros libres.

6.6 Un equipo se encuentra en situación de bonus al cometer su (6ª) sexta falta personal.

6.7 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.

6.8 Si se observa un comportamiento antideportivo en uno o varios jugadores de un equipo, o bien en lo acompañantes de este mismo equipo, influyendo en el lógico transcurrir del juego, podrán ser eliminados de la competición.

### **Art.7 Posesión**

El equipo atacante dispondrá de (12) doce 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.

### **Art. 8 Como se juega el balón**

8.1 Después de cada canasta de campo o tiro libre convertido: Un jugador del equipo no anotador reanudará el juego desde fuera de la línea de 3 puntos debiendo pasar 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 este debe salir botando hacia fuera de la línea de 3 puntos.

8.2 Después de un robo de balón, pérdida, 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.

8.3 Si el primer jugador ofensivo que dribla/recibe la pelota en un lugar detrás de la línea de tres puntos intenta anotar sin haber realizado al menos un pase se considera una violación.

8.4 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 cercano a donde ocurrió la violación. El árbitro entregará la pelota al jugador fuera de las líneas. Y este deberá realizar 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 receptor deberá driblar/pasar la pelota a un lugar en la cancha detrás de la línea de tres puntos.

8.5 Salto entre 2. Si se produce una situación de salto entre 2 el balón le corresponderá al equipo que defendía en ese momento.

### **Art. 9 Sustituciones**

Cada equipo podrá hacer sustituciones siempre que el balón esté muerto.

### **Art 10 Tiempos muertos**

Cada equipo dispone de (1) un Tiempo Muerto de (30) treinta segundos en cada partido. Para hacer uso del mismo el balón debe de estar muerto.

**Cualquier otra generalidad no recogida en este reglamento, estará sujeta al Reglamento de la Federación Española de Baloncesto (FEB).**

**SEGURO ESCOLAR Y ACCIDENTES DEPORTIVOS:**

- ✓ Los accidentes ocurridos durante el transcurso de una competición deportiva universitaria, tanto interna como externa, cuentan con la cobertura del Seguro Escolar que han abonado todos los estudiantes menores de 28 años al formalizar su matrícula en la Universidad.
- ✓ “Se considera accidente escolar toda lesión corporal que sufra el asegurado con ocasión de actividades directa o indirectamente relacionadas con su condición de estudiante, incluidas las deportivas, asambleas, viajes de estudios, de prácticas o de “fin de carrera” y similares, siempre que estas actividades hayan sido organizadas o autorizadas por los Centros de Enseñanza” (Prestaciones por accidente escolar del Seguro Escolar).
- ✓ Los estudiantes mayores de 28 años, PAS, PDI, etc., deberán contar con la cobertura de un seguro médico particular o de las prestaciones de la Seguridad Social
- ✓ “La asistencia sanitaria derivada de la práctica deportiva general del ciudadano constituye una prestación ordinaria del régimen de aseguramiento sanitario del sector público que le corresponda” (Ley 15/10/90 del Deporte Título VIII, artículo 59, punto 1).
- ✓ Por todo lo expuesto, el hecho de inscribirse a las competiciones internas no lleva implícito tener un seguro de accidente deportivo o asistencia.  
El participante se considera así mismo apto para la práctica deportiva de la modalidad en la que se ha inscrito.

**A RECORDAR:**

- ✓ No está permitido fumar dentro de las instalaciones deportivas.
- ✓ No está permitido el consumo de bebidas alcohólicas dentro de las instalaciones deportivas.
- ✓ No está permitido el consumo de alimentos dentro del terreno de juego
- ✓ No está permitido el acceso al terreno de juego con un calzado que no sea el adecuado para el tipo de pavimento en el que se desarrolle la actividad
- ✓ Los participantes y público deben hacer uso de las papeleras y contenedores para mantener limpia la instalación.

Teléfono de contacto: 914973951

E-mail: [servicio.deportes.interna@uam.es](mailto:servicio.deportes.interna@uam.es)

Horario de atención presencial: lunes, martes y viernes de 9:00 a 14:00; y la atención por correo electrónico será de 9:00 a 14:00 los lunes, miércoles y viernes y de 9:00 a 16:00 los martes y jueves.