

NORMAS DE INSCRIPCIÓN
LIGA INTERNA DE BALONCESTO 3X3
2026/2027

- El plazo de inscripción es del **14 de septiembre al 5 de octubre 2026**
- El comienzo de la liga: **Por determinar**
- Podrá inscribirse cualquier persona que pertenezca a la Comunidad Universitaria de la UAM (estudiantes, PTGAS o PDI), Centros adscritos de la UAM, programa ALUMNI y trabajadores del campus Cantoblanco y Medicina.
- **Todos los jugadores deben estar en posesión de la Tarjeta Deportiva Anual (TDA)**, pero no habrá pagos de inscripción ni de fianza del equipo.
- Es una liga MIXTA que se disputará de lunes a viernes en las instalaciones deportivas de Cantoblanco.
- Los datos que deben presentar debidamente cumplimentados son:
 - Hoja de inscripción: enviada por correo electrónico a la dirección: servicio.deportes.interna@uam.es
- Cualquier anomalía o defecto en la inscripción provocará la anulación de ésta.
- 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 la liga.
- **Se pueden conseguir créditos ECTS** si se cumplen los requisitos marcados por el “Programa para el Reconocimiento de Créditos” publicado en la web: <https://www.uam.es/uam/creditosdeportes>
- 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.

REGLAMENTO GENERAL DE LA LIGA BALONCESTO 3X3 2026/2027

Art.1 Cancha

El juego se desarrollará 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. Pueden ser mixtos.

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 los 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 Cómo 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 éste 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)

NORMAS PARTICULARES DE LA LIGA UAM:

- EL “JUEGO LIMPIO” SERÁ PREMISA DE LAS COMPETICIONES; DE TAL MODO QUE CUALQUIER ACCIÓN U OMISIÓN DE HECHO COMETIDA POR ALGUNO DE LOS PARTICIPANTES QUE ATENTE CONTRA LA MISMA, SERÁ MOTIVO SUFICIENTE PARA LA ELIMINACIÓN DE LA COMPETICIÓN.
- LA INSCRIPCIÓN EN ESTOS CAMPEONATOS SUPONE ACEPTAR SUS NORMAS Y CONDICIONES.
- Las comunicaciones entre delegados y Competición Interna se realizarán a través del correo institucional: **@uam.es**, **@estudiante.uam.es** o **@externo.uam.es**
- Cada equipo debe comprobar la identidad de los jugadores del equipo rival listados en el acta, con el DNI de cada uno de ellos.
- Si algún jugador no está en el acta, NO podrá jugar el encuentro.
- Cualquier aspecto no recogido en estas normas, será decidido por el Comité de Competición e imperará sobre el resto de las normas.

ÁRBITRO DEL PARTIDO: Será un jugador voluntario de cada equipo.

- * La función del árbitro comenzará al entrar en el campo de juego, con autoridad para expulsar, o descalificar, antes o después del partido.
- * Cualquier anomalía que se produjese en el encuentro deberá ser reflejada en el acta, teniendo derecho a una copia los delegados de los equipos si lo solicitan.
- * El responsable de la conducta de los jugadores de un equipo en el campo es el capitán, y la única persona que puede dirigirse al árbitro.
- * Los árbitros serán los encargados de hacer respetar las normas de competición, tanto generales, como las propias de la U.A.M.
- * El tiempo de posesión y el anotador se controlará desde los banquillos.

Antes del comienzo del partido, el árbitro deberá identificar a los capitanes de ambos equipos, que deberán firmar el acta del encuentro al finalizar el mismo.

SISTEMA DE COMPETICIÓN:

Se jugará a una o dos vueltas (según número de equipos inscritos), en formato liga y una fase final eliminatoria (play-off).

El calendario se enviará por correo electrónico a los delegados.

APLAZAMIENTOS:

- Sólo se permitirá tres aplazamientos por equipo debido a:
 - Coincidencia en fecha con exámenes de **4** integrantes o más del equipo.
 - Viaje fin de carrera o similar, de 4 integrantes o más del equipo.
- El criterio de los árbitros prevalecerá si el motivo del aplazamiento es ajeno a la organización (lluvia, rotura de aros, etc)
- Plazo del aplazamiento: **Tres días** antes de la celebración del partido.
Procedimiento de aplazamiento de partidos:
 1. El delegado del equipo que no pueda disputar el encuentro señalado, debe ponerse en contacto con el delegado del equipo rival y buscar tres fechas posibles (por si no hubiera disponibilidad de instalación con una sola propuesta) que les venga bien a ambos.
 2. Una vez exista acuerdo, escribirán a Competición interna un correo electrónico, siempre en **el plazo mínimo de 3 días de antelación y con copia a los dos delegados**, a servicio.deportes.interna@uam.es
 3. Competición interna fijará la nueva fecha en función de las propuestas, según disponibilidad de instalación, y responderá al correo anterior a ambos delegados.
 4. Los correos **en copia con los delegados** son imprescindibles para que el aplazamiento sea efectivo. **En caso de que falte alguno de ellos no se considerará correcto el cambio.**
 5. NO SE ADMITIRÁ NINGÚN CORREO ELECTRÓNICO DE APLAZAMIENTO SI NO SE SEÑALAN LAS POSIBLES NUEVAS FECHAS DEL PARTIDO ACORDADA POR AMBOS EQUIPOS.

CLASIFICACIONES:

- Se publican en el enlace: <https://infrdep.uam.es/vercompeti.php>
- El sistema de puntuación es:
 - 3 puntos por partido ganado.
 - 1 punto por partido perdido.
 - -3 puntos por partido no presentado.

- La tabla de valoración para igual número de puntos es:

- 1º.- el número de partidos no presentados.
- 2º.- los resultados de los partidos entre los equipos implicados (basketaverage particular).
- 4º.- el promedio global.
- 3º.- el promedio entre los equipos implicados.
- 4º.- mayor número de puntos a favor.
- 5º.- sorteo.

SANCIONES:

- Se tipificarán cuatro tipos de faltas según el criterio del Comité de Competición:
 - faltas leves
 - faltas graves
 - faltas muy graves
 - faltas de equipo

Se considerarán también circunstancias agravantes y atenuantes.

- Relación de sanciones:
 - Alineación indebida: Pérdida del encuentro y se descuentan dos puntos.
 - No presentación a un partido: Pérdida del encuentro y se descuentan 3 puntos.
 - No presentación al 2º partido: Descalificación de la liga
 - 3ª técnica de un jugador: suspensión de 1 partido.
 - Técnica descalificante: Suspensión deportiva.
- Cualquier otra sanción será decidida por el comité de disciplina. Las sanciones deportivas no cumplidas en su totalidad durante una temporada se completarán en la siguiente.
- Los fallos del Comité de Competición podrán ser apelados presentando el pertinente recurso y aportando los documentos que se estimen oportunos en el plazo de 5 días. Las apelaciones deberán presentarse por escrito.

NOTA IMPORTANTE:

- El Servicio de E.F. y Deportes (SEFyD) se reserva la posibilidad de anular, aplazar o repetir algún partido si lo estima oportuno, notificándolo al menos con 24 horas de antelación.
- El SEFyD podrá flexibilizar la normativa buscando siempre “el bien de la competición”

PREMIOS:

Entrega de trofeo al equipo campeón y subcampeón al finalizar la fase final (fecha por determinar).

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

Horario de atención en oficina: lunes de 9:00 a 14:00, martes de 9:00 a 16:30 y viernes de 9:00 a 14:00.

Horario de atención por correo electrónico: lunes, miércoles y viernes de 9:00 a 14:00 y martes y jueves de 9:00 a 16:30.

COMITÉ DE COMPETICIÓN