



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

Dirección de Bienestar Universitario

JUEGOS INTERREGIONALES UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA BALONCESTO 3 VS 3 MIXTO

Capítulo 1. Generalidades.

ARTÍCULO 1. SISTEMA DE JUEGO: Se enfrentarán 6 equipos en un sistema de juego de todos contra todos a una vuelta, en el que los 4 mejores equipos competirán en un cuadrangular según el orden de clasificación, esto es, el 1° vs 4° y el 2° vs 3°. Los ganadores disputarán el primer y segundo puesto y los perdedores el tercer y cuarto lugar.

ARTÍCULO 2. TIEMPO DE JUEGO: La duración de los partidos será de 2 tiempos de 5 minutos cada uno, con 2 minutos de descanso en el intermedio del partido. Habrá detención del tiempo de juego en tiros libres, y en balón detenido.

Parágrafo 1: Un equipo resultará vencedor cuando al terminar el tiempo reglamentario cuente con por lo menos una cesta de ventaja frente a su adversario o cuando llegue a 21 puntos, en dichos casos, no será necesario agotar el tiempo dispuesto para los partidos.

Parágrafo 2: Cuando se presente un empate, habrá tiempos adicionales de 3 minutos hasta que alguno de los equipos logre la ventaja o llegue a 21 puntos.

ARTÍCULO 3. NÚMERO DE PARTICIPANTES: Dentro del terreno habrá tres deportistas, de los cuales por lo menos uno deberá ser mujer.

Si hiciera falta un jugador, dicho equipo asumirá la desventaja, pero si únicamente se presenta un deportista, el juez pitará el W.O.

ARTÍCULO 4. PUNTUACIÓN: Al ganador de un partido se le otorgarán dos (2) puntos, al perdedor un (1) punto, al perdedor por W.O. no se le otorgarán puntos y el resultado del mismo será 21 – 00 a favor del equipo que se presenta.

ARTÍCULO 5. BALÓN: Al momento de iniciar el encuentro deportivo la organización proveerá el balón para la realización del partido, finalizado el partido cada equipo debe devolver los balones a la organización de los juegos, y los jueces deberán entregar la planilla en el lugar dispuesto por la organización.

Capítulo 2. Desarrollo de Juego.

ARTÍCULO 6. CONDICIONES DE JUEGO: Las condiciones de juego son las siguientes:

- El balón se pone en juego luego de cada intento de campo o último tiro libre anotado.
- Luego de cada intento de campo o último tiro libre no anotado, no se permitirá que el equipo defensivo ataque el balón en el área del semicírculo debajo del canasto, pero si el equipo ofensivo recupera el rebote, este podrá continuar realizando intentos al canasto sin sacar el balón fuera del arco.
- Un jugador del equipo que no anota reiniciará el juego dribleando o pasando el balón desde dentro de la cancha directamente debajo de la canasta (no desde detrás de la línea) a un lugar en la cancha detrás del arco.
- Si el equipo defensivo recupera el rebote o roba el balón, tendrá que llevarlo hasta detrás del arco, sea pasando o sea dribleando.

ARTÍCULO 7. POSESIÓN DEL BALÓN: Otorgada a cualquier equipo luego de una situación de balón muerto, el equipo deberá iniciar con un intercambio de balón (entre el jugador defensivo y ofensivo) detrás del arco o en la parte superior de la cancha.

ARTÍCULO 8. POSICIÓN DEL JUGADOR: 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.

ARTÍCULO 9. ATRASAR: Atrasar o no jugar de forma activa será considerado como una violación. 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).

PARÁGRAFO: Si la cancha no está equipada con un reloj de tiro y un equipo no está tratando de atacar el canasto lo suficiente, el árbitro realizará una advertencia contando los últimos 5 segundos.

ARTÍCULO 10. SUSTITUCIONES Se podrán 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.

ARTÍCULO 11. TIEMPO MUERTO COMPUTABLE: Un tiempo muerto computable de 30 segundos será otorgado a cada equipo en cada tiempo. Un jugador podrá pedir el tiempo muerto computable en una situación de balón muerto.

ARTÍCULO 12. DEFAULT: El equipo perderá por Default si abandona la cancha antes de terminado el tiempo reglamentario de juego. En dichos casos, el juez reportará que el equipo pierde por W.O., no obstante, las anotaciones realizadas por el equipo que no incurrió en Default, serán tenidas en cuenta para el conteo del mayor encestador.

Capítulo 3. Sanciones.

ARTICULAR 13. FALTAS PERSONALES: Las faltas personales se sancionan por los contactos no permitidos. En el baloncesto 3x3 no se relacionarán las faltas personales a los deportistas, sino que se tomarán como faltas colectivas

ARTÍCULO 14. FALTAS COLECTIVAS: Se sancionará con faltas colectivas al equipo, cuando uno de sus jugadores realice una falta personal.

ARTÍCULO 15. FALTAS TÉCNICAS: Se sanciona por una falta técnica al deportista que incurra en conductas de indisciplina dentro del desarrollo del partido.

ARTÍCULO 16. FALTAS ANTIDEPORATIVAS: Se sanciona por una falta antideportiva al deportista que incurra en actos que involucren exceso de fuerza, agresiones o intentos de agresiones frente a sus contrincantes.

ARTÍCULO 17. EXPULSIONES: Un deportista será expulsado cuando acumule dos faltas de la misma naturaleza; sean dos faltas técnicas o dos antideportivas, o cuando la agresión o violencia que se haya ejercido o que se haya pretendido ejercer, sea considerada grave por parte de los jueces.

Parágrafo: Contrario al baloncesto 5x5, en el baloncesto 3x3 no habrá expulsiones por la acumulación de faltas personales, ya que de acuerdo a lo señalado en el artículo 13, dichas faltas se computan como colectivas.

ARTÍCULO 18. FALTAS DE EQUIPO: Un equipo estará en situación de faltas cuando haya cometido 7 faltas colectivas. Una vez un equipo alcance la falta colectiva número 9, cada falta subsecuente será considerada como una falta técnica.

ARTÍCULO 19. TIROS LIBRES: Se otorgará 1 tiro libre por las faltas cometidas contra un jugador que se encuentre ubicado dentro del arco ejecutando el acto de tiro con el propósito de encestar, mientras que por aquellas faltas cometidas durante el acto de tiro fuera del arco se otorgarán 2 tiros libres. Cuando la falta sea cometida durante el acto de tiro seguido de un canasto de campo anotado, se otorgará un tiro libre adicional.

Siempre se otorgarán 2 tiros libres cuando ocurren 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 2 tiros libres y la posesión del balón.

ARTÍCULO 20. TRIBUNAL DISCIPLINARIO: Cuando un árbitro, un capitán o un delegado de alguno de los equipos considere que un deportista incurrió en un acto que por su gravedad deba ser presentada la situación ante el Tribunal Disciplinario, podrá acudir al mismo de acuerdo al procedimiento establecido en el Reglamento General de los Juegos Deportivos Interregionales.

Capítulo 4. Clasificación.

ARTÍCULO 21. CRITERIOS DE DESEMPATE PARA LA CLASIFICACIÓN: Una vez terminada la fase de grupos, si existieran empates en los puntos que definen el campeonato general, se resolverá de acuerdo a los ítems y al orden que se enuncia a continuación:

1. Mayor número de puntos positivos en Juego Limpio.
2. Mayor número de partidos ganados entre sí.
3. Mayor número de cestas a favor.
4. Cestas de diferencia (resultado de cestas a favor, menos cestas en contra).
5. Por sorteo.

PARÁGRAFO: Para la puntuación de Juego Limpio se tendrá en cuenta la siguiente tabla:

BALONCESTO			
Criterios	Puntos negativos por incurrir en el criterio	Puntos positivos por no incurrir en ellos	Bonificación por no incurrir en los criterios durante la fase de grupos
W.O	(-10)	10	50
EXPULSIONES (por acumulación de faltas de la misma naturaleza.)	(-10)	10	50
FALTAS TÉCNICAS (actos de indisciplina)	-5	5	25
FALTAS ANTIDEPORTIVAS (Por exceso de fuerza)	-5	5	25

Capítulo 5. Disposiciones Varias.

ARTÍCULO 22. INDUMENTARIA: Todo deportista deberá participar con pantaloneta y camiseta numerada (**entregada por la organización de los juegos**), medias visibles y calzado adecuado, para la práctica deportiva.

ARTÍCULO 23. PREMIACIÓN: Se premiará con medallas al Campeón, Subcampeón, Tercer puesto.

ARTÍCULO 24. REGLAMENTACIÓN COMPLEMENTARIA: Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos de acuerdo a las normas establecidas por la federación internacional de baloncesto (FIBA) y por los que el Comité Organizador estime conveniente.

ARTÍCULO 25. CONCORDANCIA: Este reglamento deberá ser visto de la mano del Reglamento General de los Juegos Deportivos Interregionales Universidad De Antioquia



JUAN GABRIEL GARCÍA LÓPEZ
Jefe del Departamento de Deportes
Universidad de Antioquia



KAREN RAMÍREZ ARCILA
Coordinadora del proyecto
Deporte en tu Región