

Bases Torneo 3x3 CDA FEN

Reglamento

El juego 3 vs 3 se jugará de acuerdo con las reglas señaladas abajo. Las reglas oficiales de FIBA serán válidas para todas las situaciones de juego no mencionadas específicamente. . Cualquier situación o vacío legal no contemplada en éste, será evaluada por la Comisión Organizadora. No hace falta recalcar que el espíritu del juego limpio, justo y deportivo forma parte integral de todas las reglas 3 vs 3. Habrá 2 torneos, uno Masculino (Solo para hombres) y uno Femenino (Solo para mujeres), no existe torneo mixto.

Art 1. De la Organización

- 1.1 Existirá una **COMISIÓN ORGANIZADORA** que velará por el desarrollo, control y cumplimiento de los aspectos que contemplan estas **BASES**. Esta comisión será conformada previo al sorteo y bajo conocimiento de quiénes participarán en el mismo. Queda exento todo aquel que sea jugador de la copa.
- 1.2 Todos los partidos serán dirigidos por un árbitro/a, aportado por el CDA.
- 1.3 En todos los partidos existirá una **PLANILLA DE JUEGO**, encargada de la administración del encuentro. Cada jugador deberá firmar esta planilla antes de comenzar el partido además de presentar su TUI como identificación. De haber una jugador/a que llegue atrasada al partido, debe ser avisado con anticipación a la persona de turno.
- 1.4 Existirá un **TRIBUNAL DE DISCIPLINA**, conformado por los integrantes de la Comisión Organizadora y Directiva CDA, cuyos fallos serán inapelables.

Art.2 De los Equipos

- 2.1 Pueden conformar los equipos los alumnos regulares, funcionarios y académicos de la Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile. Entendiendo por alumno regular tanto a estudiantes de Pre como de Postgrado.
- 2.2 Cada equipo consistirá de un máximo de siete (7) jugadores, tres (3) jugadores en la cancha y tres (4) sustitutos. Cada equipo podrá contar con 2 Seleccionados de Basquet FEN y Universitaria, de los cuales solo 1 seleccionado podrá estar en cancha.
- 2.3 Obligatoriamente cada equipo debe asignar un (1) capitán.
- 2.4 Sólo se podrá efectuar un reemplazo de la plantilla de jugadores en casos que lo ameriten, con previa aceptación de la organización.
- 2.5 La organización entregará petos Rowsport del mismo color y con números legibles que cada equipo deberán ser usados durante el partido y devueltos en cuanto termine el mismo.

Art 3 Del Sistema de Torneo

3.1 Los partidos se jugarán a partir del día Martes 6 de octubre, en la multicancha de la Facultad Economía y Negocios, los días martes de 15:00 a 17:00 hrs. El partido se jugará en la mitad de cancha de la multicancha de la Facultad.

3.2 Se jugará en un sistema de 3 grupos de 4 equipos* en el caso de los Hombres y en modalidad todos contra todos en el torneo Femenino (5 equipos).

*En caso de presentarse menos equipos se reestructura el fixture

3.3 El sistema de puntuación será el siguiente:

- **partido ganado 2 puntos**
- **partidos perdidos 0 puntos**
- **partidos perdidos por w.o -1 punto**

3.4 Los criterios para ordenar la Tabla General de Posiciones en caso empates de puntos entre equipos son los siguientes:

- Mayor diferencia de "puntos"
- Mayor cantidad de "puntos" anotados
- Mayor cantidad de partidos ganados
- Menor cantidad de "puntos" recibidos
- Menor cantidad de partidos perdidos
- Ganador Partido entre ambos.
- Sorteo Cara o Sello.

Art.4 Del Comienzo del partido

4.1 Un equipo perderá el partido (10 : 0) por incumplimiento si diez (10) minutos después de la hora señalada para el comienzo, el equipo no se presenta a la cancha de juego con al menos dos (2) jugadores listos para jugar.

4.2 Antes de comenzar el juego los jugadores titulares de cada equipo tomará un (1) intento de la línea de tiro libre. El equipo que convierta primero comenzará el partido con la posesión. El equipo que no comienza el partido tendrá el derecho a la pelota en la próxima situación de salto de acuerdo a la regla de la flecha de posesión dividida. La flecha señalará hacia el banco del equipo con derecho a la pelota en la próxima oportunidad de posesión alterna. En caso de que ninguno de los titulares

de ambos equipos meta un tiro libre, se tirará una moneda donde los capitanes elegirán cara o cruz y el que acierte tendrá la 1er posesión.

4.3 El tiempo se controlará desde la mesa con un cronómetro manual y el puntaje será anotado en la planilla y mostrado en el marcador.

Art.5 Del Tiempo de juego

5.1 El tiempo regular de juego consistirá en tres (3) períodos de diez (10) minutos cronológicos cada uno.

5.2 Si la anotación terminó empatada al final del último periodo, el partido continuará con un (1) periodo extra en que se jugará una muerte súbita, la cual se juega sin tiempo y en la que gana el primer equipo en anotar 1 punto. La posesión de dichas instancias será determinada por la flecha de posesión.

5.3 Habrá un intervalo de un (1) minuto entre cada periodo, controlado por la mesa.

5.4 El reloj de juego será detenido cuando el árbitro lo indique.

Art. 6 De los Fouls de un jugador / Fouls de equipo

6.1 Un jugador que ha cometido cinco (5) fouls tiene que abandonar el juego.

6.2 Un equipo estará en situación de penalidad de fouls cuando ha cometido cuatro (4) fouls. Cualquier foul hecho bajo esta situación se penalizará con un (1) tiro libre. Se reinician las faltas en el 2do y tercer tiempo.

6.3 El equipo que termine el partido en penalidad de fouls en el último periodo, mantendrá la penalidad durante el tiempo extra y en muerte súbita.

6.4 Faltas antideportivas serán castigadas con un lanzamiento libre y posesión. Se expulsará al jugador que cometa dos (2) faltas antideportivas en un mismo partido.

6.5 Agresiones verbales, gestuales y conductas inapropiadas, serán penalizadas según al artículo 17.

6.6 Una falta detrás de la línea de 3 (tres) puntos en un lanzamiento, será penalizada con 2 tiros libres. En caso de que el banco quiera realizar un cambio, será posible luego del 1er tiro.

6.7 Si los jugadores del banco de suplente entrarán en la cancha en el medio del partido, serán sancionados por el árbitro.

Art.7 Del Tiempo de posesión

7.1 Un equipo debe intentar un lanzamiento de campo dentro de 15 segundos. La mesa avisará al equipo atacante cuando resten 5 segundos, contando en voz alta la cuenta

regresiva y sancionará al equipo que no realice acciones de ataque quitándole la posesión.

Art. 8 De Cómo se juega la pelota

- 8.1 Después de cada canasto de campo convertido o último tiro libre, Después de cada canasta el balón cambia de posesión. El equipo anotador pasa a defender, debiendo habilitar el ataque con un pase al jugador contrario posicionado detrás de la línea de tres puntos en el centro de la cancha.
- 8.2 Después de cada intento de campo o tiro libre fallado: Si el equipo ofensivo obtiene el rebote, puede continuar intentando anotar sin tener que retornar la pelota detrás de la línea de tres puntos. Si el equipo defensivo obtiene el rebote, tiene que habilitar el ataque pisando al menos con un pie la línea de tres puntos.
- 8.3 Después de un robo de balón, pérdida etc.: Si esto ocurre dentro del área de dos puntos, la pelota debe ser pasada/driblada a un lugar detrás de la línea de tres puntos (pisar con al menos un pie).
- 8.4 Cuando la pelota sale del campo de juego, el equipo atacante deberá esperar la habilitación del referí para sacar desde la posición en que la pelota salió.
- 8.5 Si el equipo defensor pierde la posesión porque la pelota se les fue afuera de la cancha por alguna razón, el equipo atacante no estará habilitado para atacar, teniendo que salir fuera de la línea de 3.
- 8.6 El equipo defensor no puede tomar ventaja cuando habilita al ataque (robar el balón, hacer un mal pase, habilitar a un jugador lejano). Esto se penalizará con una falta técnica.
- 8.7 La habilitación del defensor debe ser con un pase de pique siempre. Si se interpreta que desea tomar una ventaja se penalizará con una falta técnica.
- 8.8 Después de posiciones divididas: El equipo que no comienza el partido tendrá el derecho a la pelota en la próxima situación de salto de acuerdo a la regla de la flecha de posesión dividida. La flecha señalará hacia el banco del equipo con derecho a la pelota en la próxima oportunidad de posesión alterna.

Art.9 De la Sustitución

- 9.1 La sustitución será permitida cuando la pelota quede muerta. Estas son ilimitadas.
- 19.2 El jugador que pide un cambio para entrar, debe esperar fuera de la cancha al jugador que abandona el juego y debe haber un contacto físico entre las manos del que pretende entrar y el que sale, antes de entrar en la cancha.

Art. 10 De los Tiempos Muertos

10.1 Se otorgarán 3 tiempos muertos de un minuto por partido, que pueden ser usado indistintamente en cualquiera de los tres períodos.

Art. 11 De los Puntajes

11.1 Cada canasta vale un punto, excepto aquellas conseguidas desde más allá de la línea de triple, que valdrán 2 puntos.

Art. 12 De los Play Off

12.1 Para los Varones clasifican el primer y el segundo equipo de cada grupo a play off y para las mujeres se juegan todos contra todos.

12.2 Las fases de Play Off se jugará a partido único, comenzando en cuartos de final en el caso de los Hombres y Final directamente en el caso de las Mujeres .

Art. 13 De los Partidos suspendidos y reprogramados

13.1 El equipo que no se presenta al partido en la fecha y horario que le corresponde, perderá el partido por W.O como se expone 5.1

13.2 Si un partido en marcha debe suspenderse por causas de fuerza mayor, se reprogramará manteniendo el puntaje y tiempo de juego.

13.3 Si el partido fuera suspendido por conducta antideportiva, se procederá según el artículo 18.1.

13.4 Los equipos tienen la posibilidad de solicitar la reprogramación de un partido, Todo con 1 semana de anticipación y la justificación solo por evaluaciones del 80% del plantel. De otra manera no se suspenderá el partido. Para solicitar reprogramación de un partido deberán enviar un mail a cda@fen.uchile.cl con el asunto “reprogramación torneo basquet 3x3” y explicando las razones por las que solicita dicha reprogramación.

13.5 Para reprogramar un horario luego de que se haya enviado la solicitud vía mail se deben cumplir 1) que el equipo contrario pueda en el horario al que se quiere cambiar el partido y 2) que el horario que se quiere utilizar tenga 2 equipos dispuestos a intercambiar el horario. En caso de no cumplirse ninguna de estas condiciones y en última instancia se procederá a suspender el encuentro y reprogramarlo para el final del torneo en una fecha dispuesta por la organización a la que no podrán apelar.

13.6 Una vez reprogramado un partido no se puede volver atrás

13.7 Los días de lluvia se suspende el encuentro. En caso de que durante el encuentro comience a lloviznar, el árbitro determinará si se puede seguir jugando o no. En caso negativo, se reprograma el partido con el tiempo transcurrido y los puntos que encestó cada equipo.

Art. 14 De los Premios

14.1 **Para los Varones:** El equipo campeón recibirá un premio monetario de \$20.000 pesos y 7 medallas de oro, el segundo lugar recibirá 7 medallas de plata y el tercer lugar recibirá 7 medallas de bronce. Acompañado de regalos para los integrantes de los tríos ganadores de los auspiciadores.

14.2 **Para las Damas:** El equipo campeón recibirá un premio monetario de \$20.000 pesos y 7 medallas de oro, el segundo lugar recibirá 7 medallas de plata. Acompañado de regalos para los integrantes de los tríos ganadores de los auspiciadores.

14.3 La organización en conjunto con la mesa y el árbitro elegirán al/la mejor jugador/a del torneo Baquet 3x3 2015 "Jugador/a MVP", quien recibirá una medalla y premios de nuestro auspiciador.

Art. 15 De la Inscripción

15.1 El pago de la inscripción es de carácter obligatorio para todos los equipos previo al inicio de la temporada. Este pago será de un monto de \$13.000 (trece mil pesos).-

15.2 Para que la inscripción se haga válida debe entregar la ficha de inscripción impresa más el dinero y la carta de compromiso en la oficina del CDA en el horario de Atención de Lunes a Viernes entre las 10:00 y las 17:00 hrs.

Art. 16 De los Seleccionados.

16.1 Son considerados Seleccionados los alumnos que hayan participado en competencias oficiales por la selección de Basquetbol FEN (Torneo Lideba o TIF) y/o por la selección Universitaria (Ldes), en el semestre regular inmediatamente anterior al semestre en el que se desarrolla el torneo.

16.2 La nómina de Seleccionados se muestra en el Adjunto N° 1.

Art. 17 Tribunal de disciplina

17.1 Si algún miembro de la organización observa un comportamiento antideportivo en uno o varios jugadores de un equipo, o bien en los acompañantes del mismo, influyendo en el lógico transcurrir del juego, podrán perder el partido, ser suspendidos o eliminados de la competición, según la gravedad.

17.2 Cualquier conducta antideportiva, intento de agresión física o verbal de un jugador será penada con falta técnica, expulsión del partido o del torneo y/o suspensión de fechas, según la gravedad de la misma.

17.3 Cualquier jugador que acumule dos (2) faltas técnicas en un partido deberá abandonar el encuentro.

- 17.4 Cualquier jugador que acumule 3 faltas antideportivas o técnicas en total, se le suspenderá una fecha a modo de castigo.
- 17.5 Si un árbitro detecta en un jugador el inicio de lo que podría convertirse en una situación no favorable para el desarrollo del partido, tiene el poder de sentarlo en el banco de suplentes durante 2 minutos como medida preventiva o aviso ante falta antideportiva/expulsión del partido.
- 17.6 Si un jugador tiene un accionar violento o destructivo contra algún bien material de la cancha, con los elementos de trabajo del CDA, hacia un objeto de otro jugador que participa o no del torneo, deberá reponer el valor del objeto o del bien material dañado o destruido, sumado a una sanción por parte del tribunal de disciplina.

CUALQUIER CAMBIO O IMPREVISTO SERÁ RESUELTO POR EL COMITÉ ORGANIZADOR E INFORMADA OPORTUNAMENTE A LOS ENCARGADOS DE LO RESPECTIVOS EQUIPOS.