

TORNEO UNIVERSITARIO 23-24

BALONCESTO 3X3

1. Fecha, hora y lugar.

Viernes 27 de octubre de 2023.
De 09:00 a 15:00 horas aproximadamente.
Pabellón, Complejo Deportivo Universitario.

2. Plazas, período de inscripción.

Máximo 16 equipos.
Del 09-10-2023 al 24-10-2023

3. Sistema de competición.

La competición constará de dos fases.
La primera consistirá en 7 rondas de juego con clasificación mediante **Rey de Pista**.
Clasifican para conseguir el campeonato, los 8 mejores equipos.
Los equipos del 9 al 16 continúan jugando rondas de consolación.
La segunda fase será tipo **Copa**, y atenderá a la clasificación conseguida en la primera.
(Ver detalles de la competición en el anexo final)

4. Premios.

Trofeo y medallas a los tres primeros clasificados.

5. Requisitos de participación.

Podrán participar todos los miembros de la comunidad universitaria, así como los miembros de alguno de los siguientes colectivos: alumnos/as de los programas de movilidad, alumnos/as del Curso de Español para Extranjeros, trabajadores/as del Club Deportivo UMA o de la FGUMA.

Para participar es necesario abonar:

La tarjeta deportiva del presente curso académico, (10,00 €).

La tarjeta deportiva será gratuita para alumnos-as de grado, postgrado y movilidad.

La tasa de inscripción del equipo es de 6,00 €

IMPORTANTE: Todos los jugadores interesados en participar en la competición deben tramitar personalmente, su alta en la Tarjeta Deportiva del curso 2023-2024.

6. Inscripción a través de CronosWeb i2A-Cronos.

A partir del curso 2022-23 todas las gestiones de inscripción y pago se realizan a través de la nueva aplicación del Servicio de deportes: [CronosWeb i2A-Cronos](#).

El delegado, para dar de alta a su equipo, debe acceder a la aplicación con sus datos personales de IDUMA.

Una vez accedas, antes de inscribir a tu equipo, debes darte de alta en la tarjeta deportiva y abonarla; aunque el coste sea 0,00 € para los alumnos/as; debes finalizar este trámite, sino no podrás continuar con el proceso de inscripción.

Pulsa en el apartado “**Gestión Tarjeta Deportiva y Tarifa Plana**” luego en “**Darse de alta**”, finalmente en la opción “**Tarjeta deportiva**”; sigue las opciones y finaliza la compra pulsando “**Confirmar la compra**”.

Al ser estudiante, tendría que aparecer un importe de 0,00 €. Si aparece un importe de 10,00 € debes ponerte en contacto con administraciondeportes@uma.es para corregir el error.

A continuación ya puedes darte de alta en la competición.

Pulsa en el apartado “**Competiciones**”, “Alta de equipos” y selecciona la opción en la que te quieres inscribir, en el botón “>”. Debe aparecer el número máximo de plazas en la competición, y las plazas libres.

Finaliza la inscripción mediante la liquidación del carro de compra con tarjeta bancaria, a través de la pasarela de pago.

Una vez hecho esto has finalizado la inscripción de tu equipo, ahora sólo te falta inscribir a los jugadores del mismo.

IMPORTANTE: Todos los jugadores interesados en participar en la competición deben tramitar personalmente, el alta en la Tarjeta Deportiva del curso 2023-2024.

7. Composición de los equipos.

La formación de los equipos es libre, no siendo obligatoria la pertenencia al mismo centro. **Cada equipo podrá ser mixto y estará compuesto por 4 jugadores como máximo.**

Previo al inicio de la competición, los jugadores deberán ser identificados por la organización, presentando DNI, pasaporte, carnet de conducir o documento oficial con fotografía, junto con la hoja de inscripción de jugadores/as de su equipo.

La competición no puede sufrir ningún tipo de retraso debido a la incomparecencia de los jugadores, por lo que la Organización no atenderá reclamaciones al respecto.

8. Reglas de juego - Resumen Reglas 3x3.

CANCHA	1 canasta media pista. 15m (ancho) x 14m (largo)
BALÓN DE JUEGO	Talla 6

EQUIPOS Y JUGADORES	Cada equipo estará compuesto por 4 jugadores (3 jugadores en la cancha y 1 sustituto). No están permitidos los entrenadores.
INDUMENTARIA DE JUEGO	La organización no proporcionará equipación de juego, por lo que se recomienda traer dos equipaciones. El equipo que figura como LOCAL vestirá equipación de color CLARO. El equipo que figura como VISITANTE vestirá equipación de color OSCURO.
ÁRBITROS y ANOTADORES	Cada partido será auto arbitrado por los propios equipos. La organización intentará designar a la persona que realice la labor de anotador. En caso de no disponer de voluntarios, los jugadores de los equipos que descansen realizarán la anotación de los partidos en juego; en su defecto llevarán la anotación los propios jugadores.
INICIO DEL PARTIDO	No existe calentamiento anterior al partido, los equipos calentarán en los momentos previos al inicio de los encuentros. Primera posesión del balón será sorteada. El equipo que gana el sorteo podrá escoger beneficiarse de la posesión del balón al inicio del partido o al inicio de un posible tiempo adicional. Obligatorio 3 jugadores en cancha para empezar.
PUNTUACIÓN	1 punto dentro del arco y tiros libres. 2 puntos fuera del arco.
TIEMPO DE JUEGO / GANADOR DEL PARTIDO / DESEMPATES	1 x 15 minutos a reloj seguido. Inicio simultáneo de todos los partidos. Ganador por anotación: 21 puntos. Transcurrido este tiempo, vence el equipo que más puntos haya sumado. Desempates: Sin tiempo; el primer equipo en anotar 2 puntos en el periodo extra ganará el encuentro.
TIEMPOS MUERTOS	No hay tiempos muertos
FALTAS / TIROS LIBRES	Falta 1 a 6: 1 o 2 tiro libres (solo en acción de tiro, si no, "check-ball") Faltas 7-8-9: 2 tiros libres A partir de la 10ª falta: 2 tiros libres + posesión. No se elimina por faltas a los jugadores. Las faltas ofensivas no generan tiros libres, salvo en acciones de rebote. Si un jugador realiza una falta antideportiva, contará como 2 faltas de equipo. Si un jugador realiza dos faltas antideportivas, será descalificado.

DESPUÉS DE CANASTA CONVERTIDA	<p>Posesión para el equipo defensor justo debajo del aro. Se debe botar o pasar a un jugador que esté detrás del arco.</p> <p>No se puede defender dentro del área del semicírculo de no carga. No hay saque después de canasta.</p>
DESPUES DE BALÓN MUERTO	<p>“CHECK-BALL”: intercambio del balón entre el jugador defensor y el atacante detrás del arco, justo en el centro de la cancha.</p>
DESPUÉS DE REBOTE DEFENSIVO O BALON ROBADO	<p>Salir del arco con bote o con pases para iniciar un nuevo ataque.</p>
REGLA DE PASIVIDAD	<p>Stalling o evitar jugar activamente (es decir, sin intentar anotar) será una violación.</p> <p>A criterio del equipo defensor avisará al equipo atacante de que le quedan 5 segundos para lanzar a canasta, cuando sea manifiesta la situación de no querer tirar a canasta y haber transcurrido al menos 12 segundos de posesión.</p> <p>Después de que el balón haya sido aclarado, un atacante está botando el balón dentro del arco con la espalda o su lateral hacia la canasta durante más de 5 segundos.</p>
LUCHA	<p>Posesión para el equipo defensor.</p>
SUSTITUCIONES	<p>En situaciones de balón muerto, antes del “check-ball” o tiro libre.</p> <p>El sustituto podrá entrar en la cancha después de que su compañero salga de la misma y establezca un contacto físico con él/ella detrás de la línea opuesta a la de fondo (medio campo)</p>

Anexo sistema de competición.

Temporalización

FASE PREVIA	
09:00	Acreditación, calentamiento y sorteo
10:00	Ronda 1
10:25	Ronda 2
10:50	Ronda 3
11:15	Ronda 4
11:40	Ronda 5
12:05	Ronda 6
12:30	Ronda 7

FASE FINAL	
12:55	Descanso y preparación fase final
13:05	Fase final – Ronda 1
13:30	Fase final – Ronda 2
13:55	Fase final – Ronda 3
14:20	Premiaciones

Fase previa

Para la primera ronda se sorteará la posición inicial de los participantes.

GRADA FÚTBOL

Pista 1	Pista 3	Pista 5	Turno de espera Anotador
1 2 Ganador sigue 1 Perdedor a 5	5 6 Ganador a 3 Perdedor a 13	9 10 Ganador a 6 Perdedor a 15	13 Entra en 9 14 Entra en 10
3 4 Ganador a 2 Perdedor a 8	7 8 Ganador a 4 Perdedor a 14	11 12 Ganador a 7 Perdedor a 16	15 Entra en 11 16 Entra en 12
Pista 2	Pista 4	Pista 6	Turno de espera Anotador

GRADA ATLETISMO

Los resultados de la última ronda de la fase previa, determinará el puesto para la fase final. Los ganadores de cada pista serán los cabezas de serie 1, 3, 5, 7, 9 y 11, y los perdedores serán el 2, 4, 6, 8, 10 y 12 respectivamente.

Los equipos en espera en la última ronda ocuparán los puestos del 13 al 16 para la fase final.

Fase final

