

BASES DEL TORNEO

1. Disposiciones generales

- La participación de los alumnos es voluntaria.
- Los alumnos deben cursar 4.º o 5.º de secundaria.
- El comité organizador no se responsabiliza por los accidentes o lesiones que pudieran ocurrir durante o como consecuencia de la participación en este evento deportivo.
- Los partidos se jugarán el sábado 4 de noviembre para no interferir con el horario de clases.

2. Sobre las inscripciones

- La inscripción se realizará enviando la ficha de inscripción del equipo al correo arivadeneira@usil.edu.pe o nkroll@usil.edu.pe.
- Las inscripciones estarán abiertas desde el 1 de setiembre hasta el 28 de octubre o hasta completar la cantidad máxima de equipos participantes.
- En este deporte, solo podrán participar 16 equipos de varones. Se respetará el orden de las inscripciones.
- Cada equipo deberá inscribirse con cuatro (4) jugadores, quienes deben ser todos alumnos de la institución educativa inscrita. No se permite la participación de alumnos con matrícula cancelada o suspendida.
- Los alumnos solo podrán competir en un equipo durante todo el campeonato.
- Cada equipo debe asistir al torneo con su respectivo uniforme deportivo.
- Cabe resaltar que, después del cierre de inscripciones, no se podrá modificar la lista de integrantes del equipo ni añadir a otro jugador.

3. Sobre el juego

Reglas generales

- Se jugará de acuerdo con las reglas oficiales de baloncesto de FIBA, específicamente las reglas para básquetbol 3x3.
- Los oficiales de juego constarán de 1 a 2 árbitros y cronometradores o anotadores.
- Cada equipo estará compuesto por cuatro (4) jugadores, con tres (3) jugadores en la cancha y un (1) suplente.
- La cancha de baloncesto 3x3 con un solo canasto tendrá una superficie de 15 m de ancho por 11 m de largo, con una zona de juego regular que incluye una línea de tiros libres (5.80 m), una línea de dos puntos (6.75 m) y un área semicircular debajo del canasto. También se puede utilizar la mitad de una cancha de baloncesto tradicional.
- Se utilizará un balón de tamaño 6 en todas las categorías.

Inicio del partido

- Ambos equipos calentarán de forma simultánea antes del encuentro.
- El partido debe comenzar con tres jugadores en la cancha.
- Un lanzamiento de moneda determinará qué equipo tendrá la primera posesión. El equipo ganador del lanzamiento de moneda podrá elegir si desea la primera posesión al inicio del partido o al inicio de un posible tiempo adicional.

Tiempo de juego

- El tiempo de juego regular será de 10 minutos.
- El reloj se detendrá durante situaciones de balón muerto y tiros libres.
- El reloj se reiniciará después de completado el intercambio del balón, tan pronto como el balón toque las manos del equipo ofensivo.

Puntuación

- La puntuación se distribuirá de la siguiente manera:

Tiro dentro del arco	1 punto
Tiro detrás del arco	2 puntos
Tiro libre anotado	1 punto

Ganador del partido

- El primer equipo en anotar 21 puntos o más ganará el partido si esto ocurre antes de que finalice el tiempo de juego regular. Esta regla solo se aplica durante el tiempo de juego regular (no se aplica a tiempos adicionales).
- Si el marcador está empatado al finalizar el tiempo de juego, se jugará un tiempo adicional. Habrá un intervalo de 1 minuto antes de que comience el tiempo adicional. El primer equipo en anotar dos puntos durante el tiempo adicional ganará el partido.

Partidos perdidos

- Un equipo perderá el partido por incomparecencia (*forfeit*) si, al momento del inicio del partido, dicho equipo no se presenta con al menos 3 jugadores listos para jugar. En caso de perder el partido por incomparecencia, la puntuación del partido deberá registrarse como W-O o O-W, donde "W" representa una victoria.
- Un equipo perderá por negligencia (*default*) si abandona la cancha antes del final del partido o si todos los jugadores de un equipo están lesionados o descalificados. En caso de una situación de negligencia, el equipo ganador podrá elegir entre mantener los puntos anotados durante el partido o que el partido sea confiscado, mientras que la puntuación del equipo negligente será O en cualquier caso.

- Un equipo que pierda por negligencia (*default*) o incomparecencia tortuosa (*tortuous forfeit*) será descalificado de la competición.

Faltas o tiros libres

- Un equipo estará en situación de falta cuando haya cometido 7 faltas. Una vez que un equipo alcance la falta colectiva número 9, cada falta subsiguiente se considerará como una falta técnica. Para evitar dudas, los jugadores no serán excluidos en función del número de faltas personales, sino debido a faltas antideportivas (diferentes de las faltas técnicas), es decir, en las que se involucren actos de violencia, agresión verbal o física, entre otras circunstancias que considere el comité organizador.

Se otorgará un tiro libre por faltas durante el acto de tiro dentro del arco, mientras que por aquellas faltas cometidas durante el acto de tiro fuera del arco se otorgarán 2 tiros libres.

- Se otorgará un tiro libre adicional por faltas cometidas durante el acto de tiro seguidas de un canasto de campo anotado.

Siempre se otorgarán 2 tiros libres cuando ocurran las faltas colectivas números 7, 8 y 9. Cuando ocurra la décima falta y cualquier otra falta subsiguiente, así como faltas técnicas y antideportivas, se otorgarán 2 tiros libres y la posesión del balón. Esta cláusula también se aplica a faltas durante el acto de tiro y anula los dos puntos anteriores.

- Se retendrá la posesión de un último tiro libre derivado de una falta antideportiva o técnica, y el partido continuará con un intercambio de balón detrás del arco en la parte superior del mismo.

Balón en juego

- Después de cada intento de campo o último tiro libre anotado (excepto cuando se haya retenido la posesión del balón):

- Un jugador del equipo que no anotó reiniciará el juego driblando o pasando el balón desde dentro de la cancha, directamente debajo del canasto (no desde detrás de la línea), a un lugar en la cancha detrás del arco.
- No se permitirá que el equipo defensivo ataque el balón en el área del semicírculo debajo del canasto.

- Después de cada intento de campo o último tiro libre no anotado (excepto cuando se haya retenido la posesión del balón):

- Si el equipo ofensivo recupera el rebote, este podrá continuar realizando intentos al canasto sin sacar el balón fuera del arco.
- Si el equipo defensivo recupera el rebote o roba el balón, tendrá que llevarlo hasta detrás del arco, ya sea pasando o driblando.

- Después de cada intento de campo o último tiro libre no anotado (excepto cuando se haya retenido la posesión del balón):

- Si el equipo ofensivo recupera el rebote, este podrá continuar realizando intentos al canasto sin sacar el balón fuera del arco.
- Si el equipo defensivo recupera el rebote o roba el balón, tendrá que llevarlo hasta detrás del arco, ya sea pasando o driblando.

- La posesión del balón otorgada a cualquier equipo después de una situación de balón muerto deberá comenzar con un intercambio de balón (entre el jugador defensivo y ofensivo) detrás del arco en la parte superior de la cancha.

- Se considerará que un jugador está "detrás del arco" cuando ninguno de sus pies esté dentro o sobre la línea del arco.

- En caso de que ocurra una situación de balón entre dos jugadores, el equipo defensivo recibirá el balón.

Stalling o atrasar

- Atrasar o no jugar de forma activa (por ejemplo, no intentar anotar) se considerará como una violación.

- Si la cancha está equipada con un reloj de tiro, el equipo tendrá 12 segundos para realizar un intento de canasto. El reloj se iniciará tan pronto el balón esté en las manos del jugador ofensivo (después del intercambio del balón con el jugador defensivo o tan pronto el jugador defensivo toque el balón después de un intento de campo anotado).

Sustituciones

- Se podrán realizar sustituciones cuando el balón esté muerto, antes del *check-ball* o el intercambio del balón.
- El sustituto puede ingresar al partido después 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 ninguna acción por parte de los árbitros u oficiales de mesa.

4. Sobre los reclamos

- Únicamente el delegado o capitán del equipo, debidamente acreditado, tiene la autoridad para presentar un reclamo en caso de irregularidades o faltas.
- Los reclamos deben presentarse inmediatamente después de que concluya el partido, en el dorso de la planilla. Además, dentro de las 24 horas siguientes, dicho reclamo deberá sustentarse por escrito.
- Los reclamos serán resueltos en primera instancia por el comité organizador.

5. Disposiciones complementarias

- Todos los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador.