

CAMPEONATO INTERCARRERAS DE BÁSQUETBOL 3x3 DAMAS UFRO 2022

BASES GENERALES

1. DE LA ORGANIZACIÓN

- 1.1. Los campeonatos son organizados por la Coordinación de Deportes.
- 1.2. Esta Coordinación nombrará y dirigirá todas las comisiones que estime conveniente, para la organización y ejecución de este campeonato.

2. DE LA INSCRIPCIÓN

- 2.1. La nómina de los jugadores debe ser entregada en los documentos oficiales, proporcionados por la Coordinación de Deportes, **HASTA ANTES DEL CIERRE DEL PROCESO DE INSCRIPCIÓN – MIÉRCOLES 22 DE JUNIO.**
- 2.2. Los equipos inscritos deben designar un delegado titular y uno suplente, los cuales dejarán un número de teléfono y correo electrónico donde poder contactarlos.
- 2.3. El día **JUEVES 30 DE JUNIO A LAS 19:00 HRS.** se realizará el lanzamiento y sorteo del Campeonato de Intercarreras de Fútbol 7 – **Salón DIFEM.** En dicha instancia sólo podrá participar la capitana o delegada de cada equipo (UNA POR EQUIPO).
- 2.4. Deben estar atentos a su UFROMAIL y a las redes sociales (@DEPORTESUFRO en Instagram y Facebook), ya que toda la información será entregada por estas plataformas. Para dudas y consultas, comunicarse con el profesor mathias.bello@ufrontera.cl.
- 2.5. **En la biografía del Instagram @deportesufro encontrarán bases y planillas, además del formulario de inscripción. Los pasos a seguir son:**
 - 2.5.1. **Leer las bases y descargar la planilla de inscripción.**
 - 2.5.2. **Completar la planilla de inscripción con los datos de los jugadores de mi equipo.**
 - 2.5.3. **Subir la planilla al formulario de inscripción.**
- 2.6. Deben designar un nombre al equipo con las siguientes características:
 - 2.6.1. **Debe relacionarse con la carrera que representan.**
 - 2.6.2. **Debe respetar los principios del DEPORTE.**
- 2.7. Pueden crear un logo de equipo con los colores que estimen convenientes (obligatorio el fondo blanco).
- 2.8. Una vez finalizada la primera fase, los equipos finalistas tendrán la posibilidad de integrar a algún jugador que no haya jugado por ningún equipo durante el campeonato y que cumpla con los requisitos mencionados anteriormente.
- 2.9. Considerar que los jugadores durante **TODO EL CAMPEONATO DEBEN SER ALUMNOS REGULARES**; en caso de sorprender a un jugador que no cumpla con el requisito, el equipo será eliminado del campeonato.
- 2.10. Los equipos inscritos deben designar un delegado titular y uno suplente, quienes facilitarán su número de teléfono y correo electrónico para poder contactarlos si es necesario.

3. EQUIPOS.

- 3.1. Podrán participar todas las facultades de la Universidad de la Frontera, pudiendo participar más de un equipo por facultad.
- 3.2. Los equipos deberán estar integrados exclusivamente por alumnos regulares y matriculados de la Universidad.
- 3.3. Los equipos podrán estar conformados por 3 jugadoras pertenecientes a la carrera y una jugadora correspondiente a otra carrera de la Universidad.
- 3.4. Cada equipo estará compuesto por 4 jugadoras (3 jugadoras en cancha y 1 sustituto)
- 3.5. Podrá inscribirse una funcionaria de la Universidad para participar por equipo.
- 3.6. Los integrantes de un equipo pueden jugar única y exclusivamente en el equipo inscrito.

- 3.7. Los partidos no podrán comenzar si no hay mínimo 3 jugadores por equipo en cancha.
- 3.8. Una vez finalizada la primera fase, los equipos finalistas tendrán la posibilidad de integrar a algún jugador que no haya jugado por ningún equipo durante el campeonato y que cumpla con los requisitos mencionados anteriormente.

4. DEL SISTEMA DE CAMPEONATO

- 4.1. El sistema de campeonato será definido por la organización, según la cantidad de equipos inscritos, a confirmarse en la reunión técnica previo al inicio del campeonato.
- 4.2. A priori, este campeonato se jugará a dos fases (fase de grupos y fase de eliminación simple) quedando sujeto a cambios. Estipulado el sistema de campeonato, se jugará “todos contra todos” dentro de cada grupo y se definirá a través de tabla acumulativa para avanzar a la fase de eliminación directa.
- 4.3. **Habrà disponibilidad para jugar los días:**
 - 4.3.1. **Martes de 13:00 a 14:30 horas y de 17:00 a 18:00 horas.**
 - 4.3.2. **Jueves de 15:30 a 18:00 horas.**
 - 4.3.3. **Viernes de 08:30 a 13:00 horas y 14:30 a 19:00 horas.**
- 4.4. Los partidos se programan mediante correo, es decir, los delegados de los equipos en disputa deberán llegar a acuerdo y coordinar una hora para poder jugar, luego el delegado del equipo envía un correo a Mathias.bello@ufrontera.cl con el nombre del equipo vs el nombre del equipo rival en el asunto, y en el cuerpo del mensaje anotarán el día y la hora en que podrían jugar CON COPIA AL DELEGADO DEL EQUIPO RIVAL, así este último podrá responder con un “confirmo”. Luego de esto, recibirán un correo con la confirmación del partido por parte de Coordinación de Deportes.
- 4.5. Será obligatorio jugar la totalidad de los partidos que le correspondan, en el caso de que no se llegue a consensuar la programación de un partido cuando se acerque la fecha de término de la primera fase, la Coordinación estará facultada para programar el partido, en la cual ambos equipos tendrán que acatar la fecha del partido, la cual será fijada los días sábados si es necesario.
- 4.6. En caso de que un equipo se rehuse a programar partidos y el delegado tenga prueba de ello (correos, mensajes de textos, mensajes vía WhatsApp u otra vía), la Coordinación de Deportes tendrá la facultad de programar dicho encuentro en día y hora según disponibilidad de canchas.

5. DE LOS EMPATES

- 5.1. En caso de empate de puntaje en la tabla de posiciones, se hará una tabla entre los equipos involucrados para determinar las posiciones, pasando a revisar los siguientes criterios primeramente **SÓLO ENTRE LOS EQUIPOS INVOLUCRADOS:**
 - 5.1.1. En el caso que uno de los equipos empatados haya presentado un W.O. durante cualquier etapa del torneo, este será el primer indicador para discernir, otorgándole el favor al equipo que no haya incurrido en ningún W.O.
 - 5.1.2. Partidos ganados
 - 5.1.3. Mayor diferencia de puntos.
 - 5.1.4. Mayor cantidad de puntos a favor.

6. DE LA REUNIÓN

- 6.1. Previo a la ejecución del Torneo Inter carreras de Básquetbol 3x3 Damas se realizará una reunión técnica en conjunto con los árbitros a cargo del encuentro, previo al inicio de la primera rueda, sin perjuicio que puedan citarse reuniones extraordinarias. **A la reunión tendrán la obligación de asistir los delegados de cada equipo**, en caso que no se presente el representante, acatará las decisiones que se tomen en la reunión.

7. DE LOS CAPITANES

- 7.1. Cada equipo deberá inscribir en planilla de juego al jugador que oficiará de Capitán. Este será el único autorizado para presentar indicaciones ante el juez del Torneo Intercarreras. El Capitán podrá estampar en planilla las observaciones o reclamos que sea del caso, una vez finalizado el encuentro.

8. DE LOS DELEGADOS

- 8.1. El delegado de cada equipo tendrá las siguientes responsabilidades:
 - 8.1.1. Inscripción de sus jugadores en el campeonato.
 - 8.1.2. Asistir a las reuniones.
 - 8.1.3. Presentar en cancha la documentación (**TUI, CÉDULA DE IDENTIDAD**) requerida para llenar la planilla de juego. **EL JUGADOR NO PODRÁ JUGAR EL PARTIDO SI NO PRESENTA LA IDENTIFICACIÓN MENCIONADA.**

9. CONTROL TÉCNICO

- 9.1. El Torneo será controlado por el cuerpo de árbitros que designe el Comité Organizador. El cuerpo arbitral tendrá contacto permanente con la organización. Las decisiones de los jueces y árbitros serán inapelables.
- 9.2. Es responsabilidad del delegado de cada equipo entregar a la mesa de control, 10 minutos antes, la nómina de los jugadores correctamente inscritos.

10. DE LAS SANCIONES

- 10.1. Cualquier determinación acerca de las sanciones, la realizará la organización previo estudio de las planillas de juego firmadas por las autoridades del encuentro: juez, árbitro.
- 10.2. El equipo que acumule 2 W.O. se eliminará de la competencia, anulando todos los encuentros en los que participó.
- 10.3. Ante cualquier conducta violenta dentro del campo de juego, ya sea entre los equipos o hacia los árbitros, el juez de la contienda tendrá la facultad de dar por suspendido el encuentro, quedando la decisión final en manos de la Coordinación de Deportes y Recreación.
- 10.4. El árbitro del partido, tiene la facultad de “descalificar” y suspender a los jugadores y equipos por sus conductas inapropiadas, tanto antes, durante y una vez finalizado dicho cotejo deportivo, quedando la resolución en el informe del encuentro.
- 10.5. Si un jugador incurre en una agresión física ya sea hacia otro jugador, o al juez o árbitro, automáticamente queda eliminado del campeonato.
- 10.6. Ante una agresión al árbitro o jugador, se establece que, además de ser eliminado del campeonato, la universidad tomará las medidas necesarias para cumplir con el reglamento interno.

11. DE LAS BASES

- 11.1. La interpretación de las bases y la resolución de cualquier asunto no contemplado en ellas corresponderá exclusivamente a la organización. Lo dispuesto en las bases, obliga a los equipos, dirigentes y técnicos participantes.

12. INICIO DEL PARTIDO

- 12.1. Ambos equipos calentarán de forma simultánea antes del encuentro.
 - 12.2. Un lanzamiento de moneda determinará cuál equipo tendrá la primera posesión. El equipo ganador del lanzamiento de moneda podrá escoger ya sea el beneficio de la primera posesión al inicio del partido o al inicio de un posible tiempo adicional.
- 12.2. El partido debe iniciar con tres jugadores en cancha.

13. PUNTUACIÓN

- 13.1. Cada tiro dentro del arco tendrá un valor de 1 punto.
- 13.2. Cada tiro detrás del arco tendrá un valor de 2 puntos.
- 13.3. Cada tiro libre anotado tendrá un valor de 1 punto.

14. TIEMPO DE JUEGO/GANADOR DE PARTIDO

- 14.1. El tiempo de juego regular debe ser de la siguiente forma: un periodo de 10 minutos de tiempo de juego. El reloj se detiene durante situaciones de balón muerto y tiros libres. El reloj se reiniciará luego de completado el intercambio del balón (tan pronto el balón toca las manos del equipo ofensivo).
- 14.2. El primer equipo en anotar 21 puntos o más ganará el partido si ocurre antes de terminado el tiempo de juego regular. Esta regla aplica al tiempo de juego regular solamente (no para tiempos adicionales).
- 14.3. Si el marcador se encuentra en empate al finalizar el tiempo de juego, se jugará un tiempo de juego adicional. Habrá un intervalo de 1 minuto antes de que inicie el tiempo adicional. El primer equipo en anotar dos puntos en el tiempo adicional ganará el partido.
- 14.4. Un equipo perderá el partido por Incomparecencia (“Forfeit”) si al momento del inicio del partido dicho equipo no se presenta con 3 jugadores listos para jugar. En caso de perder el partido por incomparecencia, la puntuación del partido deberá ser anotada w-0 o 0-w (“w” se refiere a victoria).

15. FALTAS/TIROS LIBRES

- 15.1. Un equipo estará en situación de faltas cuando haya cometido 7 faltas. Una vez un equipo alcance la falta colectiva número 9, cada falta subsecuente será considerada como una falta técnica.
- 15.2. Se otorgará 1 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.
- 15.3. Se otorgará un tiro libre adicional por faltas cometidas durante el acto de tiro seguidas de un canasto de campo anotado.
- 15.4. Siempre se otorgarán 2 tiros libres cuando ocurren las faltas colectivas 7, 8 y 9.
- 15.5. Cuando ocurra la 10ma falta y cualquier otra falta subsecuente, así como faltas técnicas y antideportivas, se otorgarán 2 tiros libres y la posesión del balón.
- 15.6. Se retiene 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.

16. CÓMO SE PONE EN JUEGO EL BALÓN

- 16.1. Luego de cada intento de campo o último tiro libre anotado (ex-artículo 7.5):
 - 16.1.1. Un jugador del equipo que no anota reiniciará el juego driblando 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.
 - 16.1.2. No se permitirá que el equipo defensivo ataque el balón en el área del semicírculo debajo del canasto.
- 16.2. Luego de cada intento de campo o último tiro libre no anotado (ex-artículo 7.5):
 - 16.2.1. Si el equipo ofensivo recupera el rebote, este podrá continuar realizando intentos a la canasta sin sacar el balón fuera del arco.
 - 16.2.2. Si el equipo defensivo recupera el rebote o roba el balón, tendrá que llevarlo hasta detrás del arco (pasando o driblando).
- 16.3. Posesión del balón otorgada a cualquier equipo luego de una situación de balón muerto deberá iniciar con un intercambio de balón (entre el jugador defensivo y ofensivo) detrás del arco en la parte superior de la cancha.
- 16.4. Se considerará que un jugador está “detrás del arco” cuando ninguno de sus pies esté dentro o sobre la línea del arco.
- 16.5. En la eventualidad de que ocurra una situación de balón entre dos, el equipo defensivo recibirá el balón.

17. ATRASAR

- 17.1. Atrasar (ej. no tratar de anotar) será considerado como una violación.
- 17.2. Si la cancha está equipada con un reloj de tiro, 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.
- 17.3. Nota: 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.

18. SUSTITUCIONES

- 18.1. Se podrá 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 sólo podrán realizarse detrás de la línea de fondo opuesta al canasto y no requerirán acción alguna por parte de los árbitros.

19. TIEMPO MUERTO COMPUTABLE

- 19.1. Un tiempo muerto computable de 30 segundos será otorgado a cada equipo.
- 19.2. Un jugador podrá pedir el tiempo muerto computable en una situación de balón muerto.

20. DESCALIFICACIÓN

- 20.1. Un jugador que comete dos faltas antideportivas será descalificado del partido por los árbitros y del evento por el Organizador. De forma independiente, el Organizador descalificará del evento a él (o los) jugador(es) envueltos en actos de violencia, agresión física o verbal, interferencia tortuosa en los resultados de los partidos o cualquier incumplimiento del Código de Ética de FIBA.

21. RECLAMOS Y APELACIONES

- 21.1. Los reclamos sobre la invalidez de un partido por vicios reglamentarios se harán por escrito y serán acogidos siempre y cuando haya constancia del reclamo en planilla de juego del partido suspendido en dicha oportunidad, dicha acción deberá ser solicitada por el delegado al Sr. Árbitro del encuentro.
- 21.2. Los reclamos serán acogidos hasta dos días hábiles después de jugado el partido.

22. DE LA PREMIACIÓN

- 22.1. Se premiará a los 3 primeros lugares del campeonato:
 - 22.1.1. 3° Lugar: COPA PARA EL EQUIPO
 - 22.1.2. 2° Lugar: COPA + MEDALLAS
 - 22.1.3. 1° Lugar: COPA + MEDALLAS + PREMIOS SORPRESA

23. DE LA VESTIMENTA

- 23.1. La Coordinación de Deportes les facilitará petos distintivos con numeración para cada equipo.
- 23.2. Queda establecido que los encuentros deportivos se jugarán con tenida deportiva, quedando prohibido el uso de jeans, parkas u otra indumentaria que no sea deportiva.

24. ARTÍCULO FINAL

- 24.1. **Cualquier situación confusa o no prevista en estas bases será resuelta de forma inapelable por la coordinación de deportes y recreación.**

“El talento gana partidos, pero el trabajo en equipo y la inteligencia ganan campeonatos”.