

## REGLAMENTO DEL CIRCUITO DE BALONCESTO 3X3

### CUCM 2026

El Campeonato de Madrid Universitario de Baloncesto 3 X 3 tendrá un sistema de competición que constará de un circuito con 2 pruebas y se organizarán en las siguientes fechas:

- **28 de enero.** Polideportivo Campus Sur. Organizador: Universidad Politécnica de Madrid.
- **18 de marzo.** Polideportivo Francisco de Vitoria. Organizador: Universidad Francisco de Vitoria.

El presente Reglamento Técnico regirá en el circuito Baloncesto 3 X 3 tanto en categoría masculina como femenina.

Cada prueba se desarrollará en un día de competición con un máximo de 2 equipos masculinos y 2 femeninos por Universidad. Estos números podrían ampliarse hasta un máximo de 3 equipos por categoría y universidad, en caso de que fueran necesarios más equipos para garantizar el número suficiente de equipos para el desarrollo apropiado de la competición. Esto deberá ser acordado por la universidad organizadora con la suficiente antelación.

En caso de aceptar las segundas inscripciones de las universidades se establecerá el siguiente formato de acceso:

- 1- Si el número de equipos inscritos en lista de espera no excede las posibilidades de organización, se admitirán todas las solicitudes.
- 2- En caso de exceder el número de solicitudes las posibilidades de organización de la competición, se establecerá un sorteo de acceso con el número de plazas disponibles, comunicando el resultado en la primera prueba. En las siguientes se tomará como base la puntuación de cada universidad en la/s pruebas anteriores.



## SISTEMA DE COMPETICIÓN

El sistema de competición dependerá del número final de Universidades participantes, pero siempre se garantizará a cada equipo un mínimo de 2 partidos. Con los boletines de dicho Campeonato la Universidad organizadora mandará a todas las Universidades el sistema de competición una vez finalice el plazo de inscripción.

## PARTICIPANTES

Cada Universidad podrá inscribir 2 equipos masculino y/o 2 femeninos, con un máximo de cinco (5) deportistas por categoría, de los que se acreditarán un máximo de cinco (5) deportistas y dos (2) oficiales (entrenador y/o delegado).

Las Universidades deberán remitir a la universidad organizadora la inscripción nominativa de los equipos participantes, que deberá tener entrada en la fecha que se determine.

Se podrán realizar cambios debidamente justificados, hasta 2 días naturales previos al inicio del campeonato.

Se podrán inscribir en el acta de cada partido 4 deportistas, aquellos que el entrenador designe entre los/as 5 acreditados/as para el campeonato.

**LOS/LAS ENTRENADORES/AS Y DELEGADOS/AS NO SE PUEDEN INSCRIBIR EN EL ACTA NI ESTAR EN LA PISTA DURANTE EL DESARROLLO DE SUS PARTIDOS.**

**TAMPOCO PODRÁN DIRIGIR NI DAR INSTRUCCIONES A LOS JUGADORES DURANTE EL DESARROLLO DE LOS PARTIDOS.**

Los/as deportistas que no estén acreditados en el acta para cada partido, deberán estar en el banco del equipo, sujetos/as a la disciplina reglamentaria.

## NORMAS TÉCNICAS

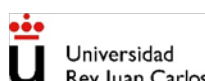
### **Instalación deportiva y material de juego.**

Tanto las instalaciones deportivas, como el material de juego utilizado en los partidos deberán estar de acuerdo con lo establecido reglamentariamente por la FIBA.

Las pistas podrán ser las reglamentarias para el 3x3, pueden ser pistas polideportivas o ser una combinación mixta entre las dos, pero siempre con un número no inferior a 4.

Si es media pista de un polideportivo se deberá limitar su longitud con una línea a 12 metros de la línea de fondo.

Los balones serán los oficiales para el baloncesto 3x3.



## **Vestimenta.**

Los jugadores de los equipos participantes en el Campeonato estarán obligados a salir al terreno de juego debidamente uniformados con los colores distintivos de su Universidad y ostentando en su equipación de forma reglamentaria el número correspondiente.

Los equipos participantes deberán acudir provistos de dos juegos de camisetas, uno en tono claro y otro en tono oscuro, para utilizarlo en el caso de coincidir ambos equipos con colores similares. El cambio de colores se decidirá entre los equipos, y si no hay acuerdo, por sorteo.

Las camisetas de los deportistas deberán ir numeradas, conservando todos los mismos dorsales durante toda la competición.

## **NORMAS DE COMPETICIÓN**

El Campeonato de Madrid Universitario de baloncesto 3 contra 3 se jugará de acuerdo con las reglas señaladas a continuación.

Las reglas oficiales de FIBA serán válidas para todas las situaciones de juego no mencionadas específicamente en estas reglas de esta Competición.

### **Art.1 Cancha**

El juego se jugará en la media cancha de un terreno de juego de baloncesto FIBA.

La media cancha contará con líneas que delimiten la misma, línea de tiro libre, línea de tiro de 3 puntos (6.75 m.) y semicírculo de no carga debajo de la canasta.

Se deberá tener en cada cancha un marcador (puede ser de mesa) y un indicador de 12 segundos de posesión, así como un juego de banderolas que indiquen el bonus de la 7ª falta y otra, de otro color, que indique el bonus de la 10ª falta.

### **Art.2 Equipo**

Cada equipo consistirá de un máximo de cinco (5) jugadores; tres (3) jugadores en la cancha, un (1) sustituto y un (1) reserva.

Se podrán inscribir en el acta de cada partido 4 deportistas, aquellos que el entrenador designe entre los/as 5 acreditados/as para el campeonato.

Los/as deportistas que no estén acreditados en el acta, deberán estar en el banco del equipo, sujetos/as a la disciplina reglamentaria.



## Art.3 Árbitros/Oficiales

Cada cancha de juego contará con (1) un árbitro como mínimo, asistido por (2) dos oficiales de mesa.

## Art.4 Comienzo del partido

4.1 Ambos equipos calentarán simultáneamente en la misma cancha antes del partido.

4.2 Antes de comenzar el partido se lanzará una moneda al aire; el equipo ganador decidirá si quiere tener la posesión al inicio del partido o en el tiempo extra.

## Art.5 Anotación

5.1 Cada lanzamiento convertido dentro de la línea de 3 puntos contará 1 punto.

5.2 Cada lanzamiento convertido desde fuera de la línea de tres puntos (6.75 m.) contará 2 puntos.

5.3 Cada tiro libre convertido contará 1 punto.

## Art 6. Tiempo de juego / Ganador de un partido

6.1 El tiempo regular de juego será de 10 minutos. El tiempo se parará sólo en los balones muertos y en los tiros libres. El tiempo volverá a contar en el momento en que el equipo defensor devuelva el balón al equipo atacante y el jugador atacante lo tenga en sus manos en disposición de jugarlo.

6.2 Sin embargo, el primer equipo que anote 21 o más puntos será el ganador del partido si ocurre antes del final del tiempo regular de juego.

6.3 Si la anotación termina empatada al final del periodo, el partido continuará con un periodo extra. Habrá medio minuto de descanso antes de comenzar este periodo extra donde el equipo que anote 2 puntos será el ganador.

6.4 En el caso de que un equipo no se presente a la disputa de un partido y 5 minutos después de la hora marcada para su inicio no hubiese 3 jugadores listos para jugar en la cancha, se considerará a ese equipo perdedor por 21 a 0. En el caso de que no presentase a un segundo partido quedaría automáticamente expulsado de la competición.



## Art. 7 Faltas Personales

7.1 Las faltas personales que se produzcan en situación de lanzamiento dentro de la línea de 3 puntos se penalizará con 1 tiro libre.

7.2 Las faltas personales que se produzcan en situación de lanzamiento fuera de la línea de 3 puntos se penalizarán con 2 tiros libres.

7.3 Las faltas personales que se produzcan y que en la misma acción el jugador que ha recibido la falta consiga canasta serán penalizadas con 1 tiro libre adicional.

7.4 Las faltas personales que se produzcan cuando el equipo infractor se encuentra en situación de bonus se penalizarán con 2 tiros libres.

7.5 Un equipo se encuentra en situación de bonus al cometer su (7ª) séptima falta personal.

7.6 A partir de que un equipo cometa su 10ª falta personal (ésta incluida), las acciones serán penalizadas con 2 tiros libres y posesión.

7.7 Las faltas personales donde no haya acción de tiro ni penalización por bonus se pondrán en juego en la media cancha fuera de la línea de 3 puntos.

7.8 Todas las faltas técnicas resultarán siempre en 1 tiro libre y posesión del balón; mientras que faltas antideportivas resultarán en 2 tiros libres y sin posesión la primera y con posesión a partir de la segunda del balón. Una falta antideportiva se anota como 2 faltas de equipo. El partido deberá continuar con un intercambio de balón en la parte superior del arco luego de una falta técnica o antideportiva.

## Art.8 Posesión

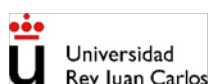
El equipo atacante dispondrá de (12) doce segundos para lanzar a canasta antes de recaer en una violación. Esta cuenta se iniciará en el momento en el que el jugador atacante tenga el balón en sus manos en disposición de poderlo jugar.

## Art. 9 Cómo se juega el balón

9.1 Después de cada canasta de campo o tiro libre convertido:

Un jugador del equipo no anotador reanudará el juego botando hacia fuera de la línea de 3 puntos o pasando el balón a un compañero que se encuentre también fuera de la línea de 3 puntos. En el caso de hacerlo a un compañero que esté dentro de la línea de 3 puntos deberá hacer llegar al balón fuera, sea pasando o botando.

No se le permite al equipo defensor jugar el balón dentro del “área del semicírculo de no-carga” directamente debajo de la canasta. La primera vez que se infrinja esta norma



se avisa de técnica, mientras que a la siguiente se sanciona con técnica.

9.2 Después de un robo de balón, perdida, rebote.

Si esto ocurre dentro del área de dos puntos, el equipo defensivo debe llevar la pelota (pasando o driblando) a un lugar detrás de la línea de tres puntos. Una vez la pelota se encuentre detrás de la línea de tres puntos cualquier jugador del equipo ofensivo puede intentar anotar. Se considera que el balón está fuera cuando el jugador que mantiene esa posesión tiene ambos pies fuera de la línea de 3 puntos, estando uno pisando fuera de la línea y el otro en el aire.

Si el equipo ofensivo obtiene el rebote, puede continuar intentando anotar sin tener que retornar la pelota fuera de la línea de tres puntos.

9.3 Todos los saques después de faltas (sin tiros libres), violaciones, infracciones y en los saques al comienzo del partido y periodo extra se realizarán fuera de las líneas de 3 puntos, en la parte frontal a la canasta (**check-ball**)

9.4 Salto entre 2. Si se produce una situación de salto entre 2 el balón le corresponderá al equipo que defendía en ese momento.

## **Art. 10 Sustituciones**

Cada equipo podrá hacer sustituciones siempre que el balón esté muerto.

## **Art 11 Tiempos muertos**

Cada equipo dispone de (1) un Tiempo Muerto de (30) treinta segundos en cada partido. Para hacer uso del mismo el balón debe de estar muerto.

## **Art. 12 Clasificaciones y desempates**

Las clasificaciones para las fases de grupos, se realizarán por número de partidos ganados en el grupo.

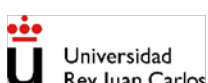
En el caso que hubiera empates entre dos o más equipos a partidos ganados en un grupo los criterios de desempates serian:

Mayor número de tantos a favor de los partidos jugados entre los equipos empatados

Menor número de tantos encajados de los partidos jugados entre los equipos empatados

Basket average general de todos los partidos jugados en el grupo.

Por ranking universitario.



Este mismo procedimiento se utilizará para la clasificación final del resto de universidades que no se clasifiquen para semifinales o cuartos de final, en el caso que hubiera estas, y siempre que haya el mismo número de equipos por grupo.

Cuando no haya el mismo número de equipos por grupo, se desestimarán los resultados que se hayan dado con el último clasificado del grupo.

## PROGRAMA Y CALENDARIO

La Organización establecerá el horario de competición y el cuadro de competición final al finalizar el periodo de inscripción.

Para la confección de los cuadros el comité organizador tendrá en cuenta la participación de las universidades. No pudiéndose enfrentar en la fase de grupo dos equipos de una misma universidad.

## **FORMA DE ELABORAR LA CLASIFICACION POR UNIVERSIDADES Y LA FORMACION DE LOS GRUPOS DE COMPETICION EN CADA TORNEO DEL CIRCUITO**

Para formar los grupos de competición de la primera prueba del circuito, se recurrirá a la clasificación del Campeonato de Madrid de baloncesto 3x3 del año 2025, distribuyendo las universidades en los grupos en forma de serpiente.

Para la formación de los grupos para la segunda prueba del circuito, se recurrirá a la puntuación de los jugadores que conformen los equipos, que han conseguido en la primera prueba.

Para la tercera prueba se recurrirá a la puntuación conseguida por los jugadores que conformen el equipo y que hayan conseguido puntos en la primera y segunda prueba.

Para esto se propone la siguiente puntuación:

PUNTUACION PRUEBAS	Por jugador	Por equipo
Campeón	25	125
Subcampeón	20	100
Tercer clasificado	17	85
Cuarto clasificado	15	75
Del 5º al 10º clasificado	12	60
Del 11ª en adelante	6	50



Cada uno de los jugadores del equipo que queden campeón, subcampeón, terceros y demás, sumaran los puntos que se reflejan en el cuadro, y que valdrán para la formación de los grupos. Los jugadores de cada universidad podrán cambiar en cada una de las pruebas, pero solo tendrán puntuación aquellos que hayan participado en alguna prueba.

Sin embargo, a efectos de clasificación de las universidades, la puntuación que se les dará en cada prueba es la que aparece en cada cuadro “por equipo”. La suma de la puntuación de las 2 pruebas, dará la clasificación final y por consiguiente quien sean Campeón, Subcampeón y tercero del Campeonato Universitario de Madrid de baloncesto 3x3.

En el caso que una universidad inscriba a más de un equipo, solo puntuara como equipo a efectos de clasificación, aquel que más puntuación obtenga en la prueba. Sin embargo, todos los jugadores recibirán la puntuación que corresponda por la clasificación en la prueba en el apartado de jugadores.

