



XLVIII JUEGOS OLÍMPICOS ESTUDIANTILES 2019 **BASES ESPECÍFICAS DE BÁSQUETBOL**

1. ORGANIZACIÓN Y CONTROL

La organización, coordinación y control técnico de este evento será de responsabilidad de la Dirección de Deportes y Actividad Física, a través de su Coordinación de Ramas Deportivas.

2. LUGAR Y FECHA DE LA COMPETENCIA

La información de lugares y fechas de la competencia se encuentran detallados en el Anexo N° 2, adjunto a las Bases Generales.

3. SISTEMA DE COMPETENCIA

Se utilizará el sistema de dos grupos con 4 equipos cada uno, jugando en la primera fase todos contra todos por puntos, los equipos que ocupen el primer y segundo lugar de cada grupo clasificará a la fase semifinal en donde jugarán el primero del Grupo A con el segundo del Grupo B y el primero del Grupo B con el segundo del Grupo A. Los perdedores de estos encuentros disputarán el tercer lugar y los ganadores jugarán por el primer lugar, la definición del quinto al octavo lugar se realizará de acuerdo al puntaje obtenido por cada equipo.

En caso de empate de puntaje, entre dos equipos, en la etapa de grupos, los criterios para definir al mejor posicionado en orden prioritario serán:

- Ganador en cancha entre los equipos empatados.
- Diferencia de Puntos en la ronda de grupos.
- Puntos a favor.

En caso de empate de puntaje, entre tres equipos, en la etapa de grupo, se aplicará el siguiente criterio para las posiciones:

Se hará una tabla entre los 3 o más equipos involucrados, donde se tomará en cuenta:

- Partidos ganados, entre ellos tres, en caso de persistir el empate se pasará a la diferencia de puntos. En los encuentros jugados entre los implicados, quien posea mayor diferencia a favor ganará.
- En caso de persistir el empate, se verá la tabla general aplicándose las mismas reglas anteriores.
- Si aun así persiste el empate se hará sorteo entre los 3 equipos.

4. NORMAS TÉCNICAS Y REGLAMENTARIAS

El Reglamento que regirá la competencia es el de la FIBA, con la actualización que se haya realizado en el año y que se esté usando en los TIF.



Se podrá iniciar un partido con equipos que cuenten con sólo 4 jugadores en cancha a la hora programada para el encuentro. Dicho equipo podrá jugar con 4 jugadores sólo durante el primer tiempo (primer y segundo cuarto). Si al momento de iniciarse el tercer cuarto, no se encuentra el equipo completo (5 jugadores), se le considerará ausente y se aplicará incomparecencia (W.O.)

El equipo que incurra en una incomparecencia (W.O.) quedará automáticamente descalificado, ocupando el último lugar en la clasificación final de la disciplina, otorgando 0 puntos a su Unidad Académica.

En caso de que el equipo sea descalificado en la Fase de Grupos, se mantendrán sus resultados para la estadística de los equipos contrarios. En caso de que le hayan quedado partidos por jugar, éstos tendrán resultado de incomparecencia (W.O.) 20 x 0 a favor del equipo presente.

En caso de que un equipo sea descalificado en la etapa de semifinal o final, el lugar que obtenga será declarado desierto, manteniéndose los puntajes de la tabla general para el resto de los equipos.

Los partidos serán programados previamente por la organización. El juez será la autoridad máxima dentro del campo de juego. Considerando las siguientes especificaciones:

- Los partidos serán cronometrados completos.
- Se puede conceder a cada equipo:
 - 2 tiempos muertos durante la primera parte,
 - 3 tiempos muertos durante la segunda parte, con un máximo de 2 tiempos muertos durante los 2 últimos minutos de la segunda parte,
 - 1 tiempo muerto durante cada período extra.
- Para todos los partidos rige la regla de los 24 segundos. En los partidos a realizarse en recintos que no cuenten con marcador electrónico, el tiempo será controlado por la mesa, cuyo encargado contará en voz alta los últimos diez segundos. Esto a menos que el recinto cuente con reloj de juego y de 24 segundos.

5. DE LA INDUMENTARIA

Los equipos participantes deberán presentarse con la indumentaria completa.

EL SIGUIENTE PARRAFO ES LO QUE INDICA EL REGLAMENTO FIBA:

4.3.1 El uniforme de los miembros del equipo consta de:

- Camiseta del mismo color dominante en la parte delantera y trasera. Si las camisetas tienen mangas, deberán finalizar por encima del codo. No se permiten camisetas de manga larga. Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
- Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera, del mismo color que la camiseta. Los pantalones deben acabar por encima de la rodilla.
- Calcetines del mismo color dominante para todos los jugadores del equipo. Los calcetines han de ser visibles.



4.3.2 Cada miembro de equipo llevará una camiseta numerada en su parte delantera y trasera con números lisos y de un color que contraste con el color de la camiseta. Los números serán claramente visibles y:

- Los de la espalda tendrán, como mínimo, 20 centímetros de altura.
- Los del frente tendrán, como mínimo, 10 centímetros de altura.
- Tendrán una anchura, como mínimo, de 2 centímetros. • Los equipos usarán los números del 0, 00 y del 1 al 99.
- Los jugadores del mismo equipo no podrán llevar el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo estará, como mínimo, a 5 centímetros del número.

4.3.3 Los equipos deben disponer de un mínimo de 2 juegos de camisetas y:

- **El equipo citado en primer lugar en el calendario (local) utilizará camisetas de color claro (preferiblemente blancas).**
- **El equipo citado en segundo lugar en el calendario (visitante) utilizará camisetas de color oscuro. • No obstante, si los 2 equipos están de acuerdo, pueden intercambiar el color de sus camisetas.**

Las calcetas de los equipos deben ser iguales (todas negras o todas blancas)

Se usará el criterio por parte de los árbitros y la organización para que se respete este punto de las Bases Específicas.

En caso de repetirse el color de la indumentaria en un partido el equipo local deberá colocarse petos que estarán dispuesto por la organización los días sábados en cada recinto.

Los árbitros tienen instrucciones de comenzar los partidos a la hora prevista.

6. INSCRIPCIONES

Todos los equipos en participación deberán realizar su inscripción de jugadores cumpliendo con las indicaciones de las Bases Generales y de acuerdo a los plazos publicados en el calendario de inscripciones.



7. SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y PREMIACIÓN

El puntaje a utilizar será:

- Partido ganado 2 puntos
- Partido perdido 1 punto
- No presentación (WO) 0 puntos

Se utilizará el sistema de puntaje olímpico:

LUGAR	PUNTAJE
1º lugar	12 puntos
2º lugar	09 puntos
3º lugar	07 puntos
4º lugar	05 puntos
5º lugar	04 puntos
6º lugar	03 puntos
7º lugar	02 puntos
8º lugar	01 puntos
9º lugar	01 puntos
10º lugar	01 puntos

Se premiará a los tres primeros equipos clasificados.

8. SANCIONES

Estos Torneos, al igual que todos los que se realicen dentro de nuestra Universidad, se registrarán por el Reglamento de Estudiantes de la Universidad de Chile, Decreto Universitario N°007586, de 19 de noviembre de 1993 (Modificado por el D.U. Exento N°0028010 de octubre de 2010) y del Reglamento de Jurisdicción Disciplinaria de los Estudiantes, Decreto Universitario Exento N°008307, de 14 de diciembre de 1993.

NOTA: La interpretación de estas Bases y cualquier situación no prevista, será resuelta por la Comisión Específica.