



**NORMATIVA OFICIAL
#STUDENTS LEAGUE ITW
SPORT MONTSERRAT
BALONCESTO 3X3**



0. CONDICIONES GENERALES

A continuación, os exponemos cuales son las condiciones generales que todos los participantes en cualquiera de las 3 modalidades deportivas que tendrán que respetar y llevar a cabo. La no aplicación de cualquiera de las condiciones generales por parte de cualquier integrante de los equipos que participan puede conllevar sanciones o penalizaciones en las competiciones, incluido la expulsión de la competición (comité técnico #StudentsLeague)

Camiseta de juego. En el momento que la competición disponga de las camisetas de juego, todos los participantes tendrán que jugar con la camiseta de juego correspondiente a su equipo, de lo contrario en esa jornada no podrá participar. El uso es exclusivo durante la competición, en horario clases no podrán utilizarse.

Material de juego. Todo el material de juego se encuentra ubicado en el piso de la ESO, los delegados 1r y 2n ciclo tienen que solicitar el material de la caja #StudentsLeague (tarjetas, cartas, normativa, fichas, cronometro, bocina,) y también tendrán que solicitar el material de juego (pelotas,...) según la modalidad, para disputar los partidos correspondientes (2 balones de futbol, 2 balones de 3x3, 2 balones de vóley,...). Cualquier duda se consulta con los presidentes o miembros del comité técnico #StudentsLeague.

Funciones participantes. En este apartado se definen cuáles son las funciones de los participantes a parte del vínculo en el juego de la modalidad que corresponda.

Coach. La figura de coach tiene que existir siempre, sin coach no hay competición de ninguna modalidad. Será el responsable de la alineación, cambios, tiempos, de la aplicación de las sanciones, aplicación cartas, minutos de juego,... El presidente está excluido de estas funciones a excepción que por voluntad propia quiera estar presente en el partido. El coach puede ser una figura general para otros deportes y no tiene por qué coincidir con jugar y ser coach. Es compatible la función coach con la función jugador.

Árbitros. Esta figura es fundamental para el buen funcionamiento de la competición, cada equipo tendrá un número "X" de árbitros establecidos para cada competición. En el cuadro de competición y en el POST – MATCH DAY saldrá indicado que equipo se encarga del arbitraje de cada partido de cada modalidad. El árbitro tiene que ser una figura neutral y tiene que favorecer el buen funcionamiento de la competición. En caso de ausencia arbitral, el equipo en cuestión será penalizado con un punto en la clasificación final. En el caso de alterar de manera intencionada la competición el comité hará las valoraciones oportunas y tomará las decisiones pertinentes.

Montaje (On-Off). Las competiciones empezarán siempre a las 10h05 o 11h05, previamente se tendrá que participar de manera activa en el montaje de la zona de juego, los responsables son los jugadores de los



NORMATIVA OFICIAL

equipos que vayan a jugar en esa jornada, en su totalidad. Para realizar el montaje no se puede acceder a ninguna estancia sin permiso, el material está disponible para ser montado (redes, postes, balones,...). De la misma manera a partir de las 10h25 o 11h25 se realizará el desmontaje que se indique y se guardará todo el material. Es muy importante la participación de los alumnos para respetar los tiempos de juego en las diferentes modalidades.

Roles participantes. En este apartado se definen cuáles son los roles de los participantes a parte del vínculo en el juego de la modalidad que corresponda.

Rol especialista. En la ficha de cada equipo los jugadores que tengan una preferencia por una modalidad concreta tendrán que apuntarse a esa modalidad en la casilla de rol especialista.

Rol polivalente. Para facilitar la participación en todas las modalidades se crea el rol polivalente, que permite a los jugadores apuntarse en la casilla correspondiente con la voluntad de que su equipo siempre tenga jugadores/as para competir la jornada indicada. Un jugador puede tener un rol especialista y aparecer inscrito en el rol polivalente de otros deportes, aunque no sea su preferencia por el bien común y de la competición. Es el rol de más valor y los presidentes y comité técnico tendrán presente su buen funcionamiento.

Rol reserva. Es importante que el rol reserva tenga jugadores/as apuntados, no sabemos los alumnos que se pueden lesionar, estar enfermos un día, tener visitas médicas, ausencias, sanciones, ... o cualquier anomalía. Así pues, cuanta más predisposición haya en cubrir el rol de reserva más opciones que los equipos puedan competir con unos mínimos en todas las modalidades.

Funciones presidente. La función de presidente es gestionar, guiar y asesorar a su equipo por el bien de la competición. Garantizar que todos los jugadores saben las normas, que participan en el montaje y desmontaje de la pista, el cuidado del material, respetan el juego limpio, ... También tiene la posibilidad de participar en el juego, chutar algún penalti, aconsejar al entrenador, o controlar a sus árbitros en el momento del partido.

Comité técnico #StudentsLeague. El comité se encargará cada semana de realizar las notificaciones de sanciones, publicar los resultados, decidir las sanciones, organizar la página web y controlar el buen funcionamiento de la competición. El comité está formado por un miembro del equipo directivo, un miembro de la organización, un miembro de los profesores y un miembro de Periodismo (2n ciclo)

PLAY IN. En esta 4a edición vamos a incorporar este concepto de clasificación, así pues, una vez finalizado el 1r y 2n Split los equipos de todas las modalidades que hayan quedado en 2n y 3a posición se enfrentaran a un único partido para establecer quien se clasifica para la **Final Four**. (17 de junio)

PLAY OUT. En esta 4a edición vamos a incorporar este concepto de clasificación, así



pues, una vez finalizado el 1r y 2n Split los equipos de todas las modalidades los equipos clasificados en 4a posición y los equipos perdedores de los Play IN jugarán estos partidos en formato **Final Four** (cruzado), entre ciclos, para establecer la clasificación final de cada modalidad y de l’#StudentsLeague.

PLAYOFFS I FINAL FOUR. Una vez finalizado el 1r y 2n Split se jugarán los Play In y Play Out dentro de la jornada de Playoffs (por determinar) y también se realizará la **Final Four** de cada modalidad en fecha del **17 de Junio (miercoles)**, es importante que los jugadores/as reserven esta fecha en caso de participar en alguna **Final Four** de las 3 modalidades. El formato final establecerá una clasificación final de cada modalidad y por último el campeón y subcampeón de l’#StudentsLeague saldrá de las clasificaciones obtenidas en las diferentes modalidades.

Campeón F4 modalidad (5 puntos)

Subcampeón F4 modalidad (3 puntos)

3r clasificado F4 modalidad (2 puntos)

4t clasificado F4 modalidad (1 punto)

“JOC NET”. El concepto de “JOC NET” es el pilar básico de la competición, el equipo que más respete la normativa, el juego limpio, la solidaridad, el esfuerzo, el compañerismo, la igualdad, la participación, ... será el equipo premiado con el Fair Play de l’#StudentsLeague.

Comunicación interna I externa (TIC). Los canales de comunicación de l’#StudentsLeague serán los siguientes: Clickedu (noticias), Google Classroom (alumnos), página WEB (público en general) y XXSS del centro escolar y los sponsors que promocionan la competición.

1. LA COMPETICIÓN - ESTRUCTURA

1.1 Fase Regular

1.1.1. Formato

La fase regular de la STUDENTS League (según se define más adelante) estará formada por tres periodos (split) de competición (ABRIL, MAYO y JUNIO) y por, inicialmente, ocho (8) equipos que jugarán durante seis (6) jornadas en cada uno de los splits y una Final Four (Split final). Las jornadas se disputarán en un mismo día (generalmente, los MIÉRCOLES) con dos (2) partidos.

Cada equipo dispondrá de 4 jugadores o más. Se plantea que 8 equipos, 4 de primer ciclo y 4 de segundo ciclo jueguen la fase regular.

El split de primavera se iniciará tentativamente en abril, y durará 11 (11) semanas consecutivas, incluidos los play-off.

STUDENTS se reserva, a su entera discreción, la potestad de modificar las fechas correspondientes a los splits, previo aviso en un plazo de razonable a los equipos.

Al finalizar los 2 primeros splits, los dos (2) equipos mejor clasificados jugarán



la fase final (Final Four) (punto 1.2) (conjuntamente, la fase regular y la fase play-off, la “STUDENTS League” o la “Competición”).

1.1.2. Sistema de clasificación

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de victorias obtenidas durante las seis (6) jornadas de cada split. En caso de empate a victorias se decidirán las posiciones de conformidad con los siguientes criterios:

- A. Mayor diferencia de puntos entre los anotados y recibidos en cómputo general de la fase regular; subsidiariamente
- B. Se tendrá en cuenta el partido celebrado entre ellos; subsidiariamente
- C. El que hubiera conseguido el mayor número de puntos a favor; y subsidiariamente
- D. En el caso en que siguiera existiendo un empate, se resolverá por sorteo.

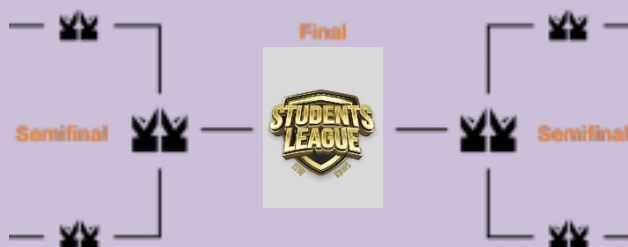
1.1.3. PLAY IN y PLAY OUT (Novedad)

Los equipos clasificados en 1a posición tendrán acceso directo a la **Final Four** del 17 de junio. Los equipos clasificados en 2a y 3a posición jugaran el PLAY IN entre equipos del mismo grupo o ciclo. Los equipos perdedores del PLAY IN y los equipos clasificados en 4a posición jugaran el PLAY OUT para establecer la clasificación final. (5º y 8º)

1.2 Final Four

1.2.1 Formato

Los cuatro (4) equipos clasificados para la **Final Four** de cada split se enfrentarán siguiendo el siguiente formato:



La Final Four se disputará a partir del sábado siguiente a la finalización de la Fase Regular (17 de junio).

#STUDENTS se reserva, a su entera discreción, la potestad de modificar las fechas correspondientes a la Fase Final, previo aviso en un plazo razonable a los Equipos.

1.3 Cambio de calendario

STUDENTS se reserva el derecho a realizar los cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En este caso la Competición lo notificará a todos los Equipos en la mayor brevedad posible.

1.4 Normativa de partidos

1.4.1 Duración



Los encuentros tendrán una duración de diez (10) minutos. Se deja expresa constancia que el tiempo no será detenido en ningún momento, salvo para determinar la finalización de cada parte y la finalización del partido. Excepto en la Final Four que será de (20) minutos. (solo final)

Entre parte y parte, se realizará un período de descanso de tres (3) minutos. (únicamente Final Four)

Pérdida de tiempo

Se deja expresa constancia que la Competición aboga por el juego limpio y por la celebración de los partidos de la forma más fluida posible. Por ello, la Competición no tolerará las pérdidas de tiempo deliberadas durante los partidos, y sancionará, a su entera discreción (según corresponda), a los equipos y jugadores que pierdan tiempo de forma deliberada.

1.4.2 Clasificación

La clasificación se realizará en base a los puntos totales de los equipos, en caso de empate se tomará en cuenta los números de puntos a favor y en contra, en caso de otro empate se lanzará una moneda al aire.

1.4.3 Tabla de puntuación

Partido ganado: 3 puntos

Partido empatado: 2 puntos

Partido perdido: 1 punto

1.4.4 Reglas generales

a) Saque de inicio: El saque inicial tendrá el mismo formato que el waterpolo. El balón será colocado en el punto del centro del campo, y los jugadores de cada equipo deberán correr hacia el balón desde la línea de fondo para hacerse con la primera posesión. El atacante que obtenga la posesión pasará el balón al defensor y este se lo devolverá para iniciar el ataque. Asimismo, en el supuesto en que un jugador de cualesquiera de los equipos saliera de la línea de fondo antes de la señal correspondiente, la primera posesión pasará automáticamente al equipo contrario. Si ambos equipos se adelantan a la señal, será el árbitro quién decida la primera posesión.

Se deja expresa constancia que el crono del partido arrancará en el momento en que el defensor devuelva el balón al atacante.

b) Saque de banda: No existe el saque de banda, cualquier balón muerto se inicia el ataque con intercambio (check ball) de balón entre defensor y atacante en el centro del campo.

c) Alineaciones: Según el criterio de equidad, en todo momento tiene que estar en la pista una jugadora de la plantilla. Si el equipo dispone únicamente de una jugadora (**jugará un máximo de 5'**), si tiene 2 jugadoras podrán distribuirse los 10 minutos, pero siempre una jugadora tendrá que estar en pista.

En caso de no respetar la regla el equipo infractor recibirá una **falta técnica** por



cada minuto que no juegue esa jugadora.

d) Sustituciones: cada equipo podrá realizar cambios ilimitados, sin que se detenga el tiempo y chocando los puños los dos jugador@s sustituidos, los cambios se realizarán en la línea de medio campo donde esperan los jugadores a ser reemplazados.

e) Indicaciones entrenador y staff: los entrenadores y otro personal de staff podrán dar indicaciones a los jugadores durante la duración de los encuentros. Se deja expresa constancia que todos los miembros del equipo y del staff que estén en el banquillo deberán permanecer sentados durante todo el encuentro, salvo en el caso del entrenador o 2º entrenador para dar instrucciones tácticas o **gritando Arma Secreta**, y de los jugadores que vayan a ser sustituidos.

El **entrenador** será uno de los jugadores/as del equipo, no de la plantilla de la modalidad deportiva, no podrá jugar el partido que dirija. Todos los jugadores/as tienen que hacer rol de entrenador de manera rotativa en los diferentes partidos. Hay que informar al árbitro quien es el entrenador y apuntarlo en la ficha de partido.

En el supuesto en que se cumplieran los criterios indicados en el presente punto, el árbitro podrá amonestar o expulsar de los banquillos a quien incumpliera dichos criterios.

f) Amonestaciones

- **Faltas Ofensivas:** Se comete una falta mientras el equipo ataca contra la defensa, lo que resulta en una pérdida de posesión para el equipo ofensivo.
- **Faltas Antideportivas:** Implica contacto excesivo o irrespeto hacia los árbitros. Se sanciona con 2 tiros libres y posesión para el equipo afectado.
- **Faltas descalificantes:** Comportamiento antideportivo extremo que conduce a la expulsión del jugador del partido.
- **Faltas técnicas:** No implica contacto físico, pero se produce por actos antideportivos. Resulta en 1 tiro libre y posesión para el equipo afectado.
- **Faltas Personales:** Todas las faltas personales se resuelven con 1 tiro libre y posesión de la pelota. En caso de una falta antideportiva, se otorgan 2 tiros libres y posesión de la pelota.

g) Dinámicas del juego:

El partido tiene una duración de 10 minutos de juego, a excepción de la FINAL FOUR que será de 20 minutos. En el caso de la **FINAL FOUR** el tiempo de las armas secretas se incrementará doble.

En el caso de la FINAL FOUR el balón oficial rosa se aplicará en los dos (2) últimos minutos de cada parte.

En la fase regular de los 2 primeros splits el ganador del partido será el que obtenga más puntos durante los 10 minutos o bien el primer equipo en llegar a 21 puntos. En la **FINAL FOUR** el vencedor será el que obtenga más anotación al finalizar el tiempo de partido. (20')

En todos los casos de balón muerto (balón perdido, pasos, dobles,...), se empieza



siempre desde el arco de medio campo con intercambio de balón.

Cuando un jugador anota una canasta, se aplican 2 reglas:

El equipo contrario recupera el balón y debe reanudar el juego desde bajo de la canasta, ya sea botando hacia el exterior de la línea de tres o pasando a un compañero de fuera.

Los defensores del equipo atacante no pueden jugar el balón dentro del semicírculo de bajo de la canasta.

Cuando un jugador falla un tiro, se aplican 2 reglas:

Si el equipo atacante falla un tiro, puede seguir atacando si recupera el balón antes de que el rebote llegue al suelo y no es necesario que salgan del triple.

Si el equipo defensor recupera el balón, debe salir del arco, ya sea con un pase o botando.

Los puntos anotados de fuera línea de tres, tienen un valor de 2 puntos. Los puntos anotados de tiros libres o dentro de línea de tres tienen el valor de 1 punto. A excepción de la aplicación de armas secretas que puedan aumentar el valor de los puntos anotados.

En ningún caso se puede obstruir o entrar en el semicírculo de debajo del aro cuando se ha anotado una canasta, en caso contrario se pitará infracción ilegal, en caso reincidente el árbitro puede pitar técnica al equipo defensor.

Un jugador podrá acumular un total de 5 amonestaciones (faltas en general), en caso de llegar a las 5 amonestaciones será expulsado y este jugador no podrá ser reemplazado.

No se permite la pérdida de tiempo durante todo el partido, en el momento que se detecte, el árbitro levantará las dos manos indicando **5 segundos**. Una vez transcurrido ese tiempo si el equipo atacante no ha lanzado perderá la posesión. (balón muerto).

En caso de lucha, el balón siempre será para el equipo defensor, no hay salto entre dos en ningún caso. A excepción que lo considere el árbitro o exista alguna necesidad sobre el juego.

h) Cartas Streetball: (exclusivo FINAL FOUR).

Durante la FINAL FOUR (Baloncesto 3x3), a partir del primer descanso que ocurra desde el **minuto 8** de la primera mitad hasta el final de la primera mitad (min. 10), un representante del comité lanzará el dado de la Liga. Este dado determinará qué **Carta Streetball** se aplicará. Por ejemplo, si el dado muestra el número 1, se aplicará la carta del 1 vs 1. Estas cartas obligarán a ambos equipos a retirar uno o varios jugadores del campo.

Las cartas disponibles son: una (1) carta de 3 vs 3, una (1) carta de 3 vs 2, una (1) carta de 2 vs 2, una (1) carta de 2 vs 1, una (1) carta de 1 vs 1.

Una vez lanzada la carta, los entrenadores de cada equipo deberán retirar inmediatamente y sin demora a los jugadores correspondientes antes de que el árbitro reanude el juego.



La **Carta StreetBall** permanecerá activa hasta el final de la primera mitad, independientemente de si hay tiempo añadido o no.

Durante la aplicación de las **Cartas StreetBall**, las Armas Secretas (descritas a continuación) estarán inactivas. El tiempo de estas armas o exclusiones se reanudará en la segunda mitad.

Además, durante la aplicación de las **Cartas StreetBall**, no se permitirá usar las Armas Secretas.

En el caso de las faltas continuará el mismo criterio establecido hasta hora, con la sanción correspondiente de tiros libres o bien de intercambio de balón antes de empezar. En el caso de un 2 vs 2, cuando haya un saque de banda, el equipo atacante tendrá que empezar con un intercambio de balón desde la zona central del campo.

Durante la aplicación de las **Cartas StreetBall**, no se permitirá la pérdida deliberada de tiempo por parte de los equipos (especialmente en los casos de 1 vs 1 y 2 vs 2). Si el árbitro detecta que un equipo está perdiendo tiempo deliberadamente, podrá advertir al equipo atacante levantando los dos brazos. El equipo atacante deberá finalizar la jugada dentro de diez segundos. De lo contrario, perderá la posesión y el equipo contrario iniciará la jugada desde el centro del campo.

Si un equipo finaliza la jugada dentro de los diez segundos y recupera la posesión, iniciará un nuevo ataque sin que se cuente el tiempo de los diez segundos, a menos que el árbitro considere nuevamente que el equipo está perdiendo tiempo deliberadamente.

En el caso de un 1 vs 1, se aplicarán las siguientes reglas:

- A. El jugador puede moverse dentro de su mitad del campo y dentro del círculo central.
- B. Los jugadores pueden ser sustituidos, pero el árbitro puede sancionar incorrectas sustituciones con falta técnica. Si un jugador es sancionado más de una vez durante un 1 vs 1, las sanciones se acumularán para la segunda mitad. Si son jugadores distintos los sancionados, las sanciones se cumplirán al inicio de la segunda mitad.
- C. Si el balón sale del campo, la posesión será para el equipo contrario. Si sale por la línea de fondo, la jugada se reiniciará desde el centro del campo con intercambio de balón.
- D. Se otorgan diez (10) segundos para cada ataque. Si el jugador agota el tiempo, la posesión pasa al equipo contrario. El árbitro puede sancionar a los jugadores que pierdan tiempo deliberadamente.

- i) **Armas Secretas:** Antes del inicio de cada partido, el entrenador (o representante, según sea el caso) de cada Equipo, deberá escoger **tres** cartas que contendrá una de las siguientes Armas Secretas. El montón de cartas constará de veinte y cuatro (30) cartas, con seis (6) Carta Canasta Doble, seis (4) Carta Sanción, cuatro (4)



Carta Shoot4, dos (2) Carta Tiro Libre, dos (2) Carta Robo y dos (2) Carta Comodín, dos (2) carta sin bote, dos (2) carta tiro libre presidente, cuatro (4) carta tiro libre inverso.

1. Carta Canasta Doble: Durante un (1) minuto los puntos que anote el Equipo valdrán el doble.

Se deja expresa constancia que no podrá utilizarse esta carta en los lanzamientos de tiro libre que pudieran sucederse durante el tiempo reglamentario. Si puede usarse la carta en los 3 últimos minutos de partido.

A efectos aclaratorios, la canasta valdrá por dos para el Equipo, pero contará como una sola canasta para el jugador que lo anote.

2. Carta Sanción: el equipo que lance esta carta podrá sancionar durante un (1) minuto al jugador que desee del equipo rival.

El cómputo del minuto contará del mismo modo que el expresado para una amonestación.

3. Carta Tiro Libre: el equipo que lance esta carta dispondrá de un lanzamiento de tiro libre. En el supuesto en que se acabara el tiempo reglamentario, pero se hubiera activado la carta antes de que finalizara dicho tiempo, el equipo podrá lanzar el tiro libre.

Otras casuísticas:

- En el supuesto en que se pitara una falta de tiro libre a favor del equipo que ha activado la carta de tiro libre, justo después de dicha activación, el equipo lanzará consecutivamente los dos o tres tiros libres, lanzando primero el de la Arma Secreta, y, en segundo lugar, el correspondiente al señalado reglamentariamente.
- En el supuesto en que se pitara un penalti en contra en la jugada posterior a la activación de la carta, primero lanzará el penalti el Equipo que haya activado la carta, y posteriormente el equipo al que se le hubiera señalado reglamentariamente.

4. Carta Shoot4: el equipo que lance esta carta dispondrá de un lanzamiento tiro desde la línea de medio campo que tendrá un valor de 4 puntos. Las casuísticas de esta arma secreta serán las mismas que para el tiro libre normal.

En el supuesto en que se acabara el tiempo reglamentario, pero se hubiera activado la carta antes de que finalizara dicho tiempo, el equipo podrá lanzar el **shoot4**.

5. Carta Robo: el Equipo que obtenga esta carta podrá robar la carta del equipo contrario, haciéndosela suya. Esta carta sólo podrá utilizarse una vez la active el otro equipo y antes de que la misma sea utilizada por dicho equipo.

Asimismo, si el equipo que activa primera tiene una Carta Comodín, la Carta Robo



se utilizará sobre la carta que hubiera decidido el equipo con la Carta Comodín.

6. Carta Comodín: el Equipo que obtenga esta carta podrá en el momento que crea oportuno activar cualesquiera de las otras cartas disponibles (Carta Canasta Doble, Carta Sanción, Carta Tiro Libre, Carta Shoot4 y Carta Robo) de conformidad con las normas anteriormente referidas.

7. Carta Tiro Libre president@ (activación automática): el equipo que lance esta carta dispondrá de un lanzamiento de tiro libre del president@ que tendrá valor de **2 puntos**, en caso de no estar presente, lo lanzará el entrenador con los ojos cerrados. En el supuesto en que se acabara el tiempo reglamentario, pero se hubiera activado la carta antes de que finalizara dicho tiempo, el equipo podrá lanzar el tiro libre. **Definición Oficial:** Si el equipo no ha activado esta carta antes de los dos últimos minutos del tiempo reglamentario (antes del Balón de Fuego), se activará de forma automática y obligatoria, deteniendo el reloj para que el/la President@ o entrenador/a realice su lanzamiento. **Concepto y Lógica:** Garantizar el espectáculo de la presidencia en cada encuentro. **Aplicación Técnica (Árbitros):** El árbitro detendrá el cronómetro al llegar al minuto 8 y forzará el uso de la carta de forma obligatoria.

8. Carta sin bote: el equipo que lance esta carta dejará sin bote al equipo contrario durante un (1) minuto de tiempo reglamentario. El control de los tiempos será siempre regulado por el crono del árbitro.

9. Carta Tiro Libre Inverso: El equipo que active esta carta elegirá a un jugador del equipo rival que esté en la pista para que ejecute un tiro libre. Si el jugador rival anota, los puntos no subirán al marcador. Si el jugador rival falla el tiro, se sumará automáticamente un (1) punto al marcador del equipo que activó el arma secreta. **Concepto y Lógica:** Presión psicológica pura. Obligas al rival a tirar; si le tiembla el pulso, te llevas el punto. **Aplicación Técnica (Árbitros):** El jugador rival elegido lanza (1) tiro libre. Si anota, no suma puntos y el juego sigue. Si falla, el árbitro suma automáticamente (1) punto a la mesa para el equipo activador.

Activación y funcionamiento de las Armas Secretas

El entrenador tendrá que realizar un grito de Arma Secreta, cruzando los dos brazos hacia arriba, como si hiciera una señal de cambio, en forma de X.

Balones de juego (NOVEDAD).

El inicio del partido se realizará con balón oficial (3x3 amarillo), a partir del **minuto 7** en cada uno de los partidos de los 2 primeros Split, el árbitro solicitará el balón blanco y lo cambiará por **balón oficial (3x3 Naranja)**. El cambio se realizará sin parar el tiempo ni la acción de juego, excepto en situaciones de acciones finales hacia canasta que se dejará acabar la acción.

A partir de ese momento, las canastas tendrán **valor doble** en el cómputo final. El balón amarillo es compatible con la **carta de valor doble de canasta**, pero a excepción del balón blanco, esta carta solo servirá para la 1a canasta que se anotó durante el minuto (1') de duración de la carta.

Asimismo, se acuerda que todas aquellas circunstancias o situaciones del juego que no hayan sido expresamente previstas en el presente Reglamento serán interpretadas, según su mejor criterio, por parte del árbitro del partido.

#Students League ITW Montserrat 2026

**REVOLUCIÓ TOTAL:
ARMAS SECRETAS & MODO MATCHBALL**

NUEVAS CARTAS Y ACTUALIZACIONES

1



CARTA 8 (BÁSQUET 3X3): TIRO LIBRE INVERSO
Eliges a un jugador rival que esté en la pista.
SI ANOTA: Los puntos **NO** suben al marcador rival.
SI FALLA (o para rebote): Tu equipo suma **1 PUNTO** automático.

2



**CARTA 4 (BÁSQUET 3X3) - ACTUALIZACIÓN:
REBOTE ÚNICO PRESIDENT@ TVSI**
Si el Tiro Final de Shoot-out del President@ golpea el aro sin entrar y el rebote vuelve a la pista.
SOLO el President@ (lanzador) puede jugar ese rebote y anotar... **SI QUEDA TIEMPO** en la cuenta atrás.

3




**Carta 7 (President@) - Actualización:
Activación Automática**
Eliges a un jugador rival que esté.
SI FALLA (o para rebote): Tu equipo suma **1 PUNTO** automático.

SLS
SPORT

#Students League ITW Montserrat 2026, SLS

#Students League ITW Montserrat 2026

**REVOLUCIÓ TOTAL:
ARMAS SECRETAS & MODO MATCHBALL**

EXPLICACIÓN DEL MODO MATCHBALL

¿CÓMO ACTIVA? (Diferencia Insalvable)



- Diferencia de puntos... al final
- E.g. Fútbol (+3 goles), Básquet 3x3 (+5 pts), Voleibol (+4 Adv).



¿CÓMO FUNCIONA? (Muerte Súbita)

- Cada minuto sin canasta del líder, se retira un jugador por equipo progresivamente.



4vs4 2vs2 1vs1

OPORTUNIDAD DE SENTENCIA

- Si el equipo líder marca (canasta)... el partido **ACABA AL INSTANTE**
- E.g. Fútbol (+3 goles), *3x31 pts



SENTENCIA

#Students League ITW Montserrat 2026, SLS



2. CONFIGURACIÓN DE EQUIPOS

2.1 Plantillas

- **Composición:** todos los equipos deberán contar con un máximo de seis (6) jugadores (incluyendo los jugadores especialistas y los Jugadores Polivalente, Jugadores reserva, ...), de conformidad con las siguientes reglas:

2.2 Alineaciones

- La alineación titular del Equipo estará integrada por cinco (5) jugadores titulares, con tres (3) jugadores de campo y dos (2) sustitutos.
- La alineación titular del Equipo estará integrada por seis (6) jugadores titulares, con tres (3) jugadores de campo y tres (3) sustitutos. FINAL FOUR.
- Tanto en la alineación, como durante el partido tiene que haber una jugadora en la pista. Excepto lesiones, sanciones, expulsiones, ... (**principio de equidad**).

2.3 Protocolo de uniforme

Los jugadores de los equipos deberán llevar las equipaciones oficiales de su equipo (camisetas oficiales de la liga) o bien en su defecto equipación del centro escolar y deberá incluir el nombre en la espalda. (Optativo)

La numeración de las correspondientes camisetas deberá consistir en un número entre el 0 y el 99.

2.4 Normativa

2.4.1 Código de conducta

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía y respeto con sus oponentes, el público y el personal de la Competición. En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas.

A efectos del presente Reglamento se tendrán en cuenta, a título enunciativo y no limitativo, las siguientes consideraciones:

Respetar las leyes, reglamentos y normas sociales que pudieran ser aplicables y, en particular, todo lo relativo a su deber de guardar en el campo (y fuera de él) una actitud correcta ante el árbitro, público, otros deportistas, entrenadores, técnicos, así como a no hacer declaraciones públicas contra la Competición, el Equipo, árbitros, entrenadores o dirigentes de la Competición. Se incluyen las manifestaciones o comentarios en las redes sociales.

Estará prohibido que el Equipo se deje ganar o juegue mal a propósito para adular el resultado del partido. En caso de que hubiera la sospecha de que así hubiera sido, la Competición revisará y analizará el caso, pudiendo adoptar las medidas disciplinarias que crea oportunas.

En relación con los entrenadores, estarán sujetos al mismo código de conducta, si bien podrán:



- Hablar con los jugadores durante la duración del encuentro.
- Animar a sus jugadores, con respecto hacia al rival, público y equipo arbitral.

Ningún jugador ni personal del staff del Equipo podrá acceder al terreno de juego sin el permiso de los árbitros.

2.4.2 Expulsión de un equipo

Si un equipo fuera expulsado de la Competición, todos sus partidos quedarán como perdidos y se sumarán los puntos a los demás equipos.

2.5 Traspasos

Cada equipo, según su límite salarial establecido y presupuesto negativo o positivo podrá a mitad de la competición de la fase regular realizar traspasos o cambios de jugadores/as.

Cada equipo podrá realizar (1) incorporación o traspaso de jugador/a. Cada equipo puede perder, intercambiar o dejar ir un máximo de 2 jugadores para completar la acción.

3. ÁRBITROS

- El partido será controlado por dos (2) árbitros, que tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas del juego en dicho encuentro. Un árbitro de cada uno de los dos equipos que no participan en esa jornada
- Las decisiones tomadas por el árbitro serán tomadas según su mejor criterio de acuerdo con las reglas del juego, el Reglamento y el espíritu del juego. El árbitro tendrá la discreción de tomar las decisiones que estime adecuadas dentro del marco de las reglas del juego.
- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el resultado del partido, son definitivas.
- El árbitro podrá tomar medidas disciplinarias contra jugadores, entrenador, o cualquier miembro del staff del equipo, que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
 - En el supuesto de señalar amonestaciones a cualquier jugador que se encontrara en el banquillo, la sanción le será aplicable igualmente, y deberá permanecer en el banquillo durante el tiempo que dure la sanción.
 - Asimismo, en el supuesto de señalar amonestaciones a entrenador, jugadores, o cualquier otro miembro del staff del Equipo que se encuentre en el banquillo, dicha persona sancionada deberá abandonar el área de banquillo y dirigirse a la grada.



4. DURACIÓN DEL PARTIDO / FORMATO DE JUEGO (modifica los apartados anteriores de la normativa).

2. CRONOLOGÍA PARA BALONCESTO 3X3 (2026)

Fase de Grupos y Clasificación (10 Minutos o hasta 21 puntos - "Bocina Inflexible")

Fase rápida sin detenciones por sorteos. El empate es válido al final del tiempo reglamentario.

- **Minuto 0 a 2 (Salto Inicial):** No se permiten Armas Secretas.
- **Minuto 2 a 8 (Pista Abierta):** Se habilitan las Armas Secretas y los Tiros President@.
- **Minuto 8 a 10 (Balón Amarillo - Puntos Dobles):** Entra en juego el **Balón Amarillo oficial**. Todos los puntos valen el DOBLE (canastas de 1 valen 2, tiros de fuera valen 4).
- **Finalización (Minuto 10:00):** La bocina marca el final. El empate es válido.
 - **Modo Matchball:** Si en el tramo de Balón Amarillo (Min 8 a 10) un equipo lidera por **+5 puntos** (o llega a 20 en total), el siguiente punto que anote le da la victoria automática antes del final del tiempo.

Fases Finales, Play-In / Play-Out y Final Four (20 Minutos o hasta 21 puntos)

- **Minuto 0 a 4:** Salto Inicial (Sin cartas).
- **Minuto 4 a 16:** Pista Abierta (Cartas habilitadas).
- **Minuto 16 a 18 (El Dado 3x3):** El azar decide si se juega **1vs1 o 2vs2** durante estos dos minutos.
- **Minuto 18 a 20+ (Balón Amarillo):** Todos a pista. Puntos Dobles y posibles activaciones de Matchball.
 - *Empate:* Si hay empate al llegar al minuto 20, se resuelve mediante **Punto de Oro** sin límite de tiempo.

Minutos Finales - Modo Matchball

- **Definición Oficial:** En los últimos dos (2) minutos de partido (fase Balón de Fuego), si un equipo tiene una ventaja insalvable (+5 puntos o llega a 20 puntos), se activará el Modo Matchball. Si el equipo con ventaja anota, el partido concluye en ese instante. Por cada minuto que transcurra sin que el equipo con ventaja anote, se retirará a un (1) jugador de cada equipo de la pista, aumentando la exigencia física y el espacio de juego.
- **Concepto y Lógica:** Un final espectacular. Quien va ganando tiene en su mano cerrar el partido con un "Punto de Partido", pero si perdona, jugar con menos jugadores puede facilitar la remontada rival.
- **Aplicación Técnica (Árbitros):** En Fase de Grupos, si el tiempo llega a 10:00 sin que el líder anote ese punto de partido, la bocina marcará el final y ganará el líder por la puntuación actual. En Fases Finales, se juega hasta que el líder anota



el punto definitivo o el rival consigue darle la vuelta al marcador.

STUDENTS LEAGUE ITW MONTSERRAT 2026 **CRONOLOGÍA DE LAS FASES DEL JUEGO**

FASE DE GRUPOS Y CLASIFICACIÓN (SIN DADO)

FÚTBOL (20 MINUTOS)

Activación automática Presidente.

0-4' TANTEO (Sin cartas) → 4-17' JUEGO ABIERTO (Cartas y Presidente habilidades) → 17-20' BALÓN BLANCO Oficial (Goles Dobles) → MATCHBALL RÁPIDO (Min 18): +3 goles, Muerte Súbita, retira jugador.

20:00
BOCINA INFLEXIBLE

NO HAY TANDA DE SHOOT-OUT DE DESEMPATE EN FASE REGULAR

BÁSQUET 3X3 (10 MINUTOS o hasta 21 pts)

0-2' SALTO INICIAL (Sin cartas) → 2-8' PISTA ABIERTA (Cartas y Presidente) → 8-10' BALÓN AMARILLO (Puntos Dobles) → Matchball (8-10'): +5 puntos o 20 pts total.

10:00
BOCINA INFLEXIBLE

EL EMPATE ES VÁLIDO EN FASE REGULAR

VOLEIBOL (10 MINUTOS)

0-2' TANTEO (Sin cartas) → 2-7' RED ABIERTA (Cartas y Presidente) → 7-10' BALÓN VERDE Oficial (Puntos Dobles) → Matchball Rápido (Min 7): +4 puntos.

0
OBLIGATORIA

LA BOCINA DEJA TERMINAR LA JUGADA EN CURSO

FASE FINAL, PLAY-IN, PLAY-OUT Y FINAL FOUR (CON EL DADO DE LA LIGA)

FÚTBOL (40 MINUTOS - 2 PARTES)

1ª PARTE (20'): 0-4' TANTEO (0-5') → 5-17' JUEGO ABIERTO (5-17') → 17-20' BALÓN BLANCO (17-20', Dobles) → DADO DE LA LIGA (Inicio 2ª Parte - jugadores ej. 3vs3) → 2ª PARTE (20'): TODOS DENTRO DENTRO → RESOLUCIÓN FINAL (26-40'+): Matchball o Shoot-out (Empate).

DESEMPATE OBLIGATORIO MEDIANTE PENALTIS SHOOT-OUT

BÁSQUET 3X3 (20 MINUTOS o hasta 21 pts)

0-4' SALTO INICIAL → 4-16' PISTA ABIERTA → DADO 3X3 (16-18' ej. 1vs1 o 2vs2) → 18-20'+ BALÓN AMARILLO (Puntos Dobles) → Punto de Oro (Empate) sin límite de tiempo.

DESEMPATE OBLIGATORIO MEDIANTE PUNTO DE ORO

VOLEIBOL (20 MINUTOS)

0-3' TANTEO → 3-14' JUEGO ESTRATÉGICO → EL DADO (14-16') → 16-20'+ BALÓN VERDE (Puntos Dobles) → Resolución: Matchball con retirada progresiva de jugadores o Punto de Oro (Empate).

VOLEIBOL

DESEMPATE OBLIGATORIO MEDIANTE PUNTO DE ORO O MATCHBALL PROGRESIVO

ITW | Students League Montserrat 2026 | ITW