

REGLAMENTO OFICIAL DE JUEGO Y COMPETICIÓN

Torneo 3x3 La Pista — Edición Pública

1. Estructura y Formato General del Torneo

El torneo se disputa en una cancha cerrada de 20x10 metros equipada con vallas perimetrales. Como pilar organizativo absoluto para ambas modalidades (infantil y adultos), **la confección de los equipos (de 3 jugadores exactos) y la distribución de los grupos se generarán mediante Inteligencia Artificial en directo**. Este sorteo tecnológico se ejecutará en tiempo real frente a todos los asistentes para asegurar la máxima transparencia e igualdad competitiva.

MODALIDAD INFANTIL

- **Equipos participantes:** 16 conjuntos de 3 jugadores exactos (sin suplentes).
- **Edad:** De 8 a 14 años inclusive. Torneo mixto enfocado al ocio.
- **Generación:** Equipos y grupos asignados por IA en directo.
- **Fase Final:** Clasificación dividida en cuadro de Liga Oro y Liga Plata.

MODALIDAD ADULTO

- **Equipos participantes:** 8 conjuntos de 3 jugadores exactos (sin suplentes).
- **Jornada:** Celebrada en una fecha independiente.
- **Generación:** Equipos y grupos asignados por IA en directo bajo el mismo software.
- **Fase Final:** Formato tradicional directo (sin liga de consolación).

2. Sistemas de Competición por Categoría

La distribución deportiva se adapta al volumen de inscripciones de cada modalidad:

- **Torneo Infantil (Formato Oro y Plata):** Se organizan 4 grupos de 4 equipos (generados por IA). Tras una liguilla a una sola vuelta, los clasificados en 1º y 2º puesto avanzan a los Cuartos de Final de la **Liga Oro**. Los clasificados en 3º y 4º puesto avanzan a los Cuartos de Final de la **Liga Plata**.
- **Torneo Adulto (Formato Tradicional):** Se organizan **2 grupos de 4 equipos** (generados por IA). Disputan una fase de grupos convencional. **No existe fase Oro y Plata**. Los 2 primeros clasificados de cada grupo avanzan directamente a las Semifinales cruzadas (1º del Grupo A vs 2º del Grupo B, y viceversa), dando paso posterior a la Gran Final.

3. Horarios Generales y Escalada de Tiempos

El torneo infantil se concentra en un bloque de 5 horas de juego real (de 16:30 h a 21:30 h), habiendo citado a los jugadores a las 15:30 h para la correspondiente explicación de las normas y el sorteo de IA en directo. Los partidos cuentan con un sistema de **tiempo en escalada** que aumenta la duración del juego en las rondas finales:

Fase del Torneo	Tiempo de Juego Regular
Fase de Grupos	6 minutos
Cuartos de Final	7 minutos
Semifinales y Finales	8 minutos (Tope Máximo)

4. Normas de Juego Especiales (Aplicación Absoluta)

Ambos torneos se rigen estrictamente por las mismas normas de juego adaptadas a las condiciones de la pista, priorizando la agilidad, la intensidad y el juego limpio:

1. **Ausencia de Portero Fijo:** Se juega en modalidad 3 contra 3 pura. Ningún jugador defensivo puede hacer uso de las manos en todo el recinto.
2. **Zona de Validación de Gol:** Para que un gol sea válido, el golpeo definitivo del balón debe efectuarse obligatoriamente **desde el interior del área rival** delimitada en el suelo. Los golpeos exteriores no sumarán tantos al marcador, **a menos que la última persona que toque el balón sea un jugador del equipo que defiende** (gol en propia puerta), en cuyo caso el gol sí será totalmente válido.
3. **Control del Cronómetro (Tiempo Corrido):** El tiempo de juego es estrictamente **corrido y no se detiene** en situaciones normales. La única excepción en la que el árbitro detendrá el cronómetro será ante **pérdidas descaradas e intencionadas de tiempo** por parte de un equipo.
4. **Estructuras Elevadas (Regla de la Canasta):** Cualquier toque o impacto del balón en la estructura de la canasta (soporte, aro o tablero) que acabe introduciéndose directamente en la portería **sin el toque posterior de ningún jugador será anulado**. El juego se reanudará mediante un saque desde el campo propio del equipo que tenía la posesión del balón.
5. **Saque Dinámico tras Gol:** No se requiere esperar a la colocación o al aviso de preparación del equipo rival ni de los compañeros. Al encajar un gol, el equipo puede **sacar de manera inmediata desde su propia línea de portería** para activar transiciones rápidas.
6. **Distancia de Seguridad en el Saque:** Tras anotarse un gol, todos los componentes del equipo que acaba de marcar tienen la obligación de replegarse con celeridad y **posicionarse por detrás del punto de penalti** pintado en el suelo, otorgando el espacio reglamentario para el saque del rival.
7. **Regulación de Manos en el Área:**
 - Toda mano cometida por un defensor dentro de su área que interrumpa una trayectoria clara y **dirección manifiesta de gol será sancionada como GOL AUTOMÁTICO**.
 - Las manos que no tengan dirección directa a portería o se cometan fuera del área se reanudarán mediante **falta indirecta** ejecutada siempre desde el exterior de la línea del área.
8. **Saques de Banda Manuales:** En la situación excepcional de que el balón supere el límite superior de las vallas o sufra una retención insalvable en los amarres, el juego se reanudará realizando un **saque de banda convencional con la mano**.

Directriz de Seguridad del Staff (Uso de Vallas): Al disputarse el torneo en un entorno cerrado y vallado, la organización vigilará con máxima rigurosidad el contacto físico junto al perímetro. Queda totalmente prohibido **el juego brusco, los empujones, las cargas desmedidas o arrinconar a un rival contra las vallas**. Cualquier acción de este tipo será severamente sancionada para garantizar la seguridad de los jugadores.