



IV Día del Baloncesto 3x3 de Aranjuez

BASES Y NORMAS

- **LUGAR:** Se celebrará el día **22 DE JUNIO de 2019** en el POLIDEPORTIVO MUNICIPAL de Aranjuez, calle 1º de Mayo s/n
- **INSCRIPCION:** On line. En la página **deportes.aranjuez.es/3x3basket**
- **CATEGORIAS:**
 - **Absoluta** (2002 y anteriores)
 - **Cadete mixto:** (2003-04)
 - **Infantil mixto:** (2005-06) Obligatorio delegado
 - **Alevín mixto:** (2007-08) Mini básquet. Obligatorio delegado
- **HORARIOS:** A partir de las 10:00 h. hasta la finalización.
- **EQUIPOS:** los equipos podrán ser mixtos, **no de manera obligatoria.**
- **DELEGADOS:** Serán los responsables de los trámites administrativos y disciplinarios, también de dirigirse a la organización en caso de consulta o queja. Así como los encargados de velar por el buen comportamiento de su equipo en el transcurso del torneo.
- **EL SISTEMA DE JUEGO** se establecerá en función del número de equipos inscritos.
- **ARBITRAJES:** los propios equipos serán los encargados de arbitrase, recordando en todo momento el fin del 3x3 **LA DIVERSIÓN.**
 - Un integrante de cada equipo deberá quedarse después de su partido para realizar la anotación del siguiente que se producirá en la misma cancha. En categorías alevín e infantil deberá ser el delegado de equipo. El que no cumpla esta norma se le quitará un punto por partido (en la clasificación), ya que perjudicaría el transcurso del torneo.
 - En semifinales y finales podrá haber arbitraje.
- **UNIFORMIDAD y BALÓN:**
 - Cada equipo participante deberá ir correctamente uniformado llevando el mismo color (o similar) en la camiseta. Las camisetas conmemorativas podrán utilizarse a modo de peto.
 - Cada equipo deberá aportar un balón de juego en buenas condiciones.
- **ZONA DE JUEGO:** sólo los participantes del partido en juego podrán permanecer en la cancha y dentro de los límites marcados por la organización. El público y acompañantes permanecerán en las gradas.
- **TROFEOS Y PREMIOS:**



– **Trofeos:**

- Campeón, Subcampeón, en cada una de las categorías.
- Concurso de triples: trofeo y regalo.
- Habilidad infantil: trofeo y regalo.

– **Premios:**

- Senior masculino.
 - Campeón 25% todas inscripciones de su categoría
 - Subcampeón: 10% todas inscripciones de su categoría.
- Cadete, Infantil y Alevín:
 - Campeón: **Cena**

➤ **PLAZO DE INCRIPCIÓN DE EQUIPOS:** Hasta el 17 de junio de 2019. El sorteo se efectuará el lunes 17 de junio a las 19 horas en la sala de reuniones del polideportivo para poder entrar en el sorteo habrá que tener pagada la inscripción y entregada la documentación exigida

➤ **PLAZAS LIMITADAS:** la organización se reserva derecho a cerrar la inscripción cuando el número de equipos inscritos sobrepase la capacidad de la instalación. 32 Equipos.

➤ **DOCUMENTACIÓN A APORTAR:** Se aportará como muy tarde antes del comienzo de la reunión del sorteo el día 17 junio en la oficina de secretaria del Polideportivo.

- FOTOCOPIA del DNI de cada jugador inscrito que se utilizará como ficha. Si el jugador no tiene DNI (deberá presentar el de la madre/padre/tutor junto con una fotocopia del libro de familia)
- Impreso de auto-responsabilidad y autorización (menores) de accidente deportivo.

➤ **ACCESO A PISCINAS:** Todos los integrantes de los equipos tendrán acceso gratuito a la Piscina del Polideportivo Municipal durante el día de la competición. Aportando el DNI sellado. Los delegados de equipo **de Alevín e Infantil** tendrán acceso siendo responsables de sus jugadores.

➤ **LESIONES:** Los participantes del maratón serán responsables de las lesiones eximiendo de toda responsabilidad a la organización.

*****LA PARTICIPACIÓN EN LA COMPETICIÓN CONLLEVA LA ACEPTACIÓN DE LAS BASES, NORMAS Y REGLAMENTO DE LAS MISMAS*****



REGLAMENTO GENERAL

1. Antes del primer partido de cada equipo **presentará la documentación** en la oficina a la organización.
2. Los equipos estarán compuestos **por 3 jugadores como mínimo y 5 como máximo**.
3. Al inicio de cada partido se podrán pedir, por parte de la organización, las fotocopias del **DNI que realizarán la función de licencias**.
4. El balón de juego será de la **talla 7 (Senior), talla 7 o 6 (infantil) y talla 5 (alevín)**
5. El anotador elegirá entre los dos balones, escogiendo el de mejor estado. Si hay desacuerdo entre los quipos se echará a suerte (pares o nones / cara o cruz)
6. El tiempo de espera por retraso de un equipo será **de 5 minutos** desde la hora programada para el inicio del partido.

Reglas de juego

7. **Primera posesión de balón:** La elección de saque se realizará por "pares y nones", "cara o cruz" o "piedra, papel o tijera"
8. **Cambios** se realizarán con el juego parado.
9. **Campo de juego:** cada partido se jugará en media pista de baloncesto.
10. **Tiempo:** **12 minutos** máximo. solo se para el último minuto.
11. **Ganador:** el primero que llegue a 21 puntos o vaya ganando al final del tiempo. (no hay diferencia de dos en fase de grupos).
12. **Puntuación:**
 - Cada tiro dentro de la línea de 6,25 tendrá un valor de 1 punto.
 - Cada tiro detrás de la línea de 6,25 tendrá un valor de 2 puntos.
 - Cada tiro libre anotado tendrá un valor de 1 punto.
13. **Posesión** será de 15 segundos, llevada por los anotadores.
14. **En caso de lucha sacará el equipo que defendía.**



15. En caso de empate al finalizar los 12 minutos **ganará el equipo que enceste primero** (MUERTE SUBITA). La primera posesión del tiempo extra será cómo en sorteo inicial; "pares o nones", "cara o cruz", "piedra papel o tijera".
16. **Bonus:** Cuando un equipo realice **4 faltas**. Todas las faltas posteriores se penalizarán con un tiro libre seguido de rebote. **Ninguna falta de las anteriores será de tiro.**
17. **Arbitrajes:** El desarrollo del juego lo llevarán los propios jugadores y en caso de duda:
 - El controlador/anotador tomará una decisión que será "irrevocable".
 - Si el anotador no lo tiene claro → moneda al aire.
18. **3 segundos:** hay violación de 3" pero recordar este artículo 26.1.2 (no sancionarla a la ligera, avisar, al contrario).
19. **Lanzamientos a canasta:** cuando cogemos un rebote defensivo es necesario salir de la zona de 6,25 para poder anotar, si cogemos nuestro rebote ofensivo no es necesario salir de la zona.
20. **Después de canasta,** el equipo que la recibe, pondrá el balón en juego recogiendo el balón del cesto y salga fuera de la línea de 6,25.
21. **Partido perdido por incomparecencia.** 11 – 0 y al segundo partido no presentado expulsión del torneo.

Todo lo no contemplado en este extracto se remitirá a las Reglas oficiales de baloncesto 2017 y las interpretaciones oficiales.

SANCIONES

1. El jugador que sea descalificado directamente no podrá seguir jugando.
2. El mal comportamiento del equipo en general o de un jugador en particular para con el contrario, con la organización o con el colectivo arbitral será motivo de descalificación del torneo (y de la siguiente edición)
3. Abandonar el terreno de juego una vez comenzado el partido originará la exclusión del equipo.
4. La organización se reserva el derecho de sancionar a quien atente contra la buena marcha del torneo.



ARANJUEZ
Ilustrísimo
AYUNTAMIENTO
del Real Sitio y Villa

Delegación de Deportes
C/ Primero de Mayo, 4, 28.300 - Aranjuez
918911916.deporte.aranjuez.es

5. La Organización se reserva el derecho de modificar o añadir cualquier norma o regla no contemplada anteriormente.
6. Dentro de la Organización se formará un Comité de Disciplina cuyos componentes resolverán las incidencias o reclamaciones que se pudieran presentar. Para las incidencias del propio partido resolverá por lo reflejado en las actas y escritos de los propios anotadores a los que se podrá reclamar en un plazo de quince minutos máximo, desde la finalización del partido en el que se haya producido la incidencia.
7. Esta reclamación deberá ser siempre por escrito y firmada por el delegado de equipo.
8. Este Comité de Disciplina decidirá siempre en un plazo que no excederá de treinta minutos. Una vez comunicada la decisión o resolución adoptada a los equipos implicados estos se comprometen a aceptar la decisión tomada ya que en ningún caso podrá ser recurrida.