



distrito  
carabanchel

MADRID



CANASTA	La superficie de juego 3x3 regular es 11 (ancho) x 10m (largo)
BALON DE JUEGO	Diferente para categoría
EQUIPOS Y JUGADORES	Cada equipo estará compuesto por 4 jugadores (3 jugadores en la cancha y 1 sustituto)
UNIFORMES DE JUEGO	<p>Todos los componentes del equipo que figura como LOCAL vestirán de un mismo color, diferente al color utilizado por el equipo VISITANTE.</p> <p>Obligatorio, disponer de una segunda uniformidad de vestimenta, en caso de coincidencia de esta con el equipo rival, priorizando el color LOCAL.</p>
ÁRBITROS Y ANOTADORES	Se dispondrá de árbitro en pista y posibilidad de anotador en fases finales
INICIO DEL PARTIDO	<p>Calentamiento simultáneo de ambos equipos.</p> <p>Primera posesión del balón será sorteada. El equipo que gana el sorteo podrá escoger beneficiarse de la posesión del balón al inicio del partido o al inicio de un posible tiempo adicional.</p> <p>Obligatorio 3 jugadores en cancha para empezar.</p>
PUNTUACIÓN	<p>1 punto dentro del arco y tiros libres.</p> <p>2 puntos fuera del arco.</p>
TIEMPO DE JUEGO GANADOR DEL PARTIDO DESEMPATANTES	<p>1 x 10 minutos (a reloj corrido siempre que el árbitro no determine mala fé en la pérdida de tiempo de algunos de los equipos; exceptuando el último minuto que se disputará a reloj parado).</p> <p>Límite de anotación: 21 puntos (solo para el tiempo regular, no periodo extra).</p> <p>Desempates: sin tiempo. El primer equipo en anotar 2 puntos en el periodo extra ganará el encuentro.</p>
TIEMPO MUERTOS	1 para cada equipo. 30 segundos de duración (SOLO CATEGORÍA JUVENIL Y SENIOR)



FALTAS /TIROS LIBRES	<p>Falta 1 a 6: 1 o 2 tiro libres (solo en acción de tiro, si no, “check-ball”)</p> <p>Faltas 7-8-9: 2 tiros libres</p> <p>A partir de la 10ª falta: 2 tiros libres + posesión</p> <p>No se elimina por faltas a los jugadores</p>
DESPUÉS DE CANASTA CONVERTIDA	<p>Posesión para el equipo defensor justo debajo del aro. Se debe botar o pasar a un jugador que esté detrás del arco.</p> <p>No se puede defender dentro del área del semicírculo de no carga.</p> <p>NO HAY SAQUES DESPUÉS DE CANASTA.</p>
DESPUÉS DE BALÓN MUERTO	<p>“CHECK-BALL”: intercambio del balón entre el jugador defensor y el atacante detrás del arco, justo en el centro de la cancha.</p>
DESPUÉS DE REBOTE O BALÓN ROBADO	<p>Salir del arco con bote o con pases para iniciar un nuevo ataque</p>
REGLA DE PASIVIDAD	<p>Criterio de árbitro. Avisará a los equipos de que quedan 5 segundos para lanzar a canasta</p>
LUCHA	<p>Posesión para el equipo defensor</p>
SUSTITUCIONES	<p>En situaciones de balón muerto, antes del “check-ball” o tiro libre.</p> <p>El sustituto podrá entrar en la cancha después de que su compañero salga de la misma y establezca un contacto físico con él/ella detrás de la línea opuesta a la de fondo (medio campo) y delante de la mesa de anotadores y no requieren acción por parte del árbitro u oficiales de mesa.</p>



## **ART. 1 ORGANIZACIÓN**

El Distrito de Carabanchel, con la dirección técnica de Pebetero Servicios y Formación S.L. organizan el IV Torneo Navideño 3x3 Carlos Jiménez. Torneo de baloncesto de 3x3 de diferentes categorías que se celebrará el 20,21 y 22 de diciembre en el Centro Deportivo Municipal Blanca Fernández Ochoa y Centro Deportivo Municipal Francisco Fernández Ochoa en el Distrito de Carabanchel.

## **ART. 2 CANCHA y BALÓN DE JUEGO**

Se jugará en una cancha de baloncesto 3x3 con 1 canasta. Las dimensiones de la pista serán 10 m (ancho) x 11m (largo). La cancha tendrá una zona del tamaño reglamentario de una cancha de baloncesto, incluyendo una línea de tiro libre (5.80m), una línea de dos puntos (desde ahora "arco") y un área de Semicírculo de "no carga" debajo de la canasta. Cabe la posibilidad de utilizar la mitad de una cancha de baloncesto tradicional.

El balón utilizado será de una talla 6 para categoría senior y juvenil, talla 5 para categoría cadete e infantil y talla 4 para alevines.

La altura de la canasta será variable dependiendo de la categoría de los equipos que se encuentre disputando en ese momento el partido.

## **ART. 3 EQUIPOS Y JUGADORES**

Cada equipo estará compuesto por 4 jugadores (3 jugadores en la cancha y 1 sustituto). Un miembro de equipo está facultado para jugar cuando haya sido inscrito por la Organización del torneo y porte la correspondiente acreditación.

Ningún jugador podrá participar en más de un equipo.

El responsable del equipo deberá permanecer en la zona asignada.

## **ART. 4 MATERIAL Y EQUIPAMIENTO**

Los jugadores están obligados a llevar ropa adecuada para la práctica segura del deporte a realizar, en este caso, baloncesto. El incumplimiento de esta norma conllevará la prohibición de participar en la propia actividad.

## **ART. 5 COMPORTAMIENTO DE LOS PARTICIPANTES**

Todo jugador deberá tener un correcto comportamiento deportivo, fomentando la igualdad, respeto y cooperación, tanto con los miembros de su propio equipo como con los jugadores de equipos rivales.

Todos los participantes deben respetar las instalaciones deportivas, miembros de la organización, compañeros y estamento arbitral.



#### **ART. 6 UNIFORMES DE JUEGO**

En todos los encuentros, los colores de las equipaciones deberán ser perfectamente diferenciados; vistiendo el equipo local un único color y el equipo visitante otro color diferente. OBLIGATORIA, disponer de una segunda equipación, para en caso de coincidencia de color con el equipo LOCAL, poder disponer de una segunda equipación.

Los jugadores podrán utilizar cualquier dorsal, pero las equipaciones no podrán exhibir ninguna referencia política o religiosa contra la ley moral u orden público.

#### **ART. 7 ÁRBITROS**

Se dispondrá de un árbitro en pista; en las jornadas del torneo, y la posibilidad de juez de anotación.

#### **ART. 8 INICIO DEL PARTIDO**

Ambos equipos calentarán de forma simultánea antes del partido.

La primera posesión del balón será sorteada. El equipo que gana el sorteo podrá escoger beneficiarse de la posesión del balón al inicio del partido o al inicio de un posible tiempo adicional.

Cada equipo debe iniciar el partido obligatoriamente con tres jugadores en la cancha.

#### **ART. 9 PUNTUACIÓN**

Cada canasta dentro del arco sumará 1 punto.

Cada canasta fuera del arco sumará 2 puntos.

Cada tiro libre anotado sumará 1 punto.

#### **ART. 10 TIEMPO DE JUEGO / GANADOR DEL PARTIDO**

El tiempo de juego será de 10 minutos. El formato de juego es a reloj corrido, siempre y cuando el árbitro, no considere, pérdida de tiempo intencionada, por alguno de los equipos. Solo de jugará a reloj parado en el último minuto de juego.

La duración de los partidos podrá variar en función de la disponibilidad de pistas, y/u horas o de otras necesidades de la organización, avisando a los equipos de tal circunstancia.)

El primer equipo que anote 21 puntos o más ganará el partido si esto ocurre antes de que termine el tiempo regular de juego. Esta regla se aplica al tiempo regular de juego solamente.

Desempates: En caso de que el partido finalice en empate, habrá un descanso de 1 minuto y a continuación se jugará un periodo extra. El primer equipo en anotar 2 puntos en el periodo extra ganará el encuentro. El período extra tendrá una duración máxima de DOS minutos; si ningún equipo ha logrado anotar ganará se considera quien haya anotado 1 punto. Si ambos equipos han ganado anotado 1 punto se considerará ganador el equipo que menos faltas haya cometido.



En caso de empate a faltas el ganador se determinará por sorteo. En la final no habrá límite de tiempo en el período extra.

Un equipo perderá el partido por “incomparecencia” si a la hora de inicio no está presente en la cancha de juego con 3 jugadores listos para jugar. En este caso, el resultado del juego será 21-0 o 0-21. Además, el equipo que no haya comparecido recibirá cero (0) puntos en la clasificación. Un equipo perderá por “negligencia” si se retira de la cancha antes del final del partido o todos los jugadores del equipo están lesionados y/o descalificados. El equipo ganador mantendrá la puntuación obtenida hasta ese momento, mientras que el resultado del equipo que abandona serán 0 puntos.

El equipo que pierde por “negligencia”, podrá ser expulsado de la competición a criterio de la organización.

#### **ART. 11 FALTAS / TIROS LIBRES**

Los jugadores no serán excluidos en un partido por acumulación de faltas (únicamente por dos faltas antideportivas).

Un equipo estará en situación de faltas después de que haya cometido su 6ª falta.

Las faltas en acción de tiro dentro del arco se castigarán con 1 tiro libre, mientras que las faltas fuera del arco se castigarán con 2 tiros libres, continuando el partido con rebote en caso de fallo. Faltas en acción continuada valdrá la canasta más un tiro adicional continuando el partido con rebote en caso de fallo.

Las faltas colectivas 7, 8 y 9 se castigarán con 2 tiros libres. A partir de la 10 falta colectiva se castigará con 2 tiros libres y posesión del balón. Esto también se aplicará también a las faltas de tiro y anula los puntos 8.2. y 8.3. 8.6. Todas las faltas técnicas se castigarán siempre con 1 tiro libre y posesión del balón; mientras que las faltas antideportivas se castigarán con 2 tiros libres y posesión del balón. El partido deberá continuar con un “check-ball” detrás del arco después de una falta técnica o antideportiva.

#### **ART. 12 ¿CÓMO SE PONE EN JUEGO EL BALÓN?**

Después de canasta anotada y/o tiro libre anotado (excepto aquellos seguidos de posesión de balón) el juego continúa cuando un jugador del equipo que no ha anotado sale del arco con bote o con pase, para iniciar desde allí un nuevo ataque. No se puede defender dentro del semicírculo de carga después de anotar una canasta y no hay saque de fondo tras canasta.

Después de un tiro y/o tiro libre fallado (excepto aquellos seguidos de posesión del balón):

Si el equipo atacante recupera el rebote, éste podrá continuar atacando sin tener que sacar el balón fuera del arco.

Si el equipo defensor recupera el rebote, deberá sacar el balón hasta detrás del arco (botando o pasando).

Si el equipo defensor corta el balón, deberá sacarlo fuera del arco (pasando o botando).



Para reiniciar el juego después de balón muerto o falta, se hará con un “check-ball” detrás del arco.

Un jugador se considera que está “fuera del arco” cuando ninguno de sus pies está dentro o encima del arco.

En caso de lucha, el equipo defensor recibirá la posesión del balón.

#### **ART. 13 RETRASAR**

Retrasar el juego o no querer jugar de forma intencionada será una violación.

Dicha situación, quedará a criterio del árbitro, que levantará la mano para avisar a los equipos de que quedan 5 segundos para hacer un lanzamiento a canasta. Si consumidos los 5 segundos el equipo no ha lanzado a canasta o el balón no ha tocado aro perderá la posesión.

Será una violación cuando, después de que el balón haya sido sacado fuera del arco, el jugador atacante con balón bota el balón de espaldas o de lado a canasta durante más de 5 segundos.

#### **ART. 14 SUSTITUCIONES**

Las sustituciones pueden realizarse por cualquier equipo en situación de balón muerto, antes del “check-ball” o tiro libre. El sustituto podrá entrar en la cancha después de que su compañero salga de la misma y establezca un contacto físico con él/ella. Las sustituciones sólo se pueden realizar detrás de la línea opuesta a la de fondo (medio campo) y delante de la mesa de anotadores y no requieren acción por parte del árbitro u oficiales de mesa.

#### **ART. 15 TIEMPOS MUERTOS**

Cada equipo tendrá un tiempo muerto de una duración de 30 segundos (SOLO CATEGORÍAS JUVENIL Y SENIOR). Cualquier jugador puede pedir el tiempo muerto en una situación de balón muerto. Los tiempos muertos y sustituciones solo podrán pedirse en situaciones donde el balón sea declarado muerto y no podrán ser pedidos mientras el balón este vivo.

#### **ART. 16 PROCEDIMIENTO DE PROTESTA**

En caso de que un equipo crea que sus intereses han sido afectados adversamente por una decisión de un árbitro o por cualquier eventualidad ocurrida durante el juego, deberá proceder de la siguiente forma:

Un jugador de dicho equipo firmará la hoja de anotación inmediatamente al finalizar el partido y antes de que el árbitro la firme.

Durante los siguientes 30 minutos, el equipo deberá presentar un escrito explicativo del caso, a la Organización.

#### **ART. 17 DESCALIFICACIÓN**

Un jugador que comete 2 faltas antideportivas (no aplicable a faltas técnicas) será descalificado del partido por el árbitro y podría ser descalificado del evento por el organizador.

Independientemente, el organizador descalificará del evento al jugador (o jugadores) del que se trate, por actos de violencia, agresión verbal o física, interferencia tortuosa en los resultados de los partidos, violación a las Reglas Antidopaje de FIBA (Libro 4 del Reglamento Interno de FIBA) o cualquier incumplimiento del Código de Ética de FIBA (Libro 1, Capítulo II del Reglamento Interno de FIBA).

El organizador podría también descalificar del evento al equipo entero dependiendo de la contribución de los otros miembros del mismo (considerando también la falta de acción) al comportamiento antes mencionado.

#### ART. 18.- CATEGORÍAS

CATEGORÍA	AÑO DE NACIMIENTO:
ALEVÍN	2012 – 2013 – 2014
INFANTIL	2010 – 2011
CADETE	2008 – 2009
JUVENIL	2006 – 2007
ABSOLUTA	Nacidos en 2005 o antes
VETERANO/AS	Nacidos en 1983 o antes.

- **ARTÍCULO 18.1: ACLARACIÓN CATEGORÍA ABSOLUTA Y SENIOR.**

En la categoría absoluta pueden participar todos los deportistas inscritos que sean mayores de 18 años,

EN categoría “VETERANOS” solo podrán participar aquellos que a 31 de diciembre tengan cumplidos al menos 40 años.

En el caso de que, en un equipo de mayores de 18 años, haya inscritos jugadores menores de 39 años y mayores de 40 años, deberán registrarse en la categoría “ABSOLUTA”

Si al fin de inscripciones la categoría Veteranos/as, no hay al menos cinco equipos inscritos, pasará a participar en la categoría Absoluta.

#### ART. 19 DESARROLLO CAMPEONATO

El torneo se disputará en dos fases de competición:

Fase de grupos: Diferentes composiciones y número de grupos, dependiendo de los equipos inscritos., siendo un mínimo de 3 equipos por grupo y un máximo de 5 equipos de grupo.





Fase final, compuesta por semifinales y finales.

Los equipos ganadores de cada grupo de clasificarán, disputarán la fase final del campeonato.

#### **ART. 20 CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS**

Tanto en grupos como en la clasificación general de la competición se aplican las siguientes reglas de clasificación si los equipos están empatados después de la primera fase:

Más victorias (o proporción de victorias en caso de número desigual de partidos en la comparación dentro del grupo);

Frente a frente (tomando en cuenta victorias/derrotas y aplica solo dentro del grupo.

Más puntos anotados en promedio (sin considerar las puntuaciones ganadoras de incomparecencias)

El que menos faltas haya cometido

Por sorteo

#### **ART. 21 PROCESO DE INSCRIPCIÓN**

Puede inscribirse al torneo cualquier persona que lo desee sin importar condición, sexo o nacionalidad en su respectiva categoría en función de la edad.

NO es necesario que los miembros de los equipos pertenezcan a un club de baloncesto, ni estar federado ni asociado para participa en el torneo.

La inscripción al torneo es gratuita.

El nombre con el que se inscriba cada equipo no podrá ir contra la ley, moral u orden público.

El proceso de inscripción está caracterizado por dos tipos de plazos.

El plazo "0" con fecha del 27 de noviembre al 1 de diciembre; está destinado a equipos, clubes o asociaciones propias del distrito de Carabanchel y Latina.

El plazo "1" con fecha del 2 al 17 de diciembre; en estas fechas además de los equipos de Carabanchel y Latina se pueden inscribir equipos de diferentes distritos o municipios.

#### **ART. 22 SORTEO**

El sorteo de equipo de cada uno de los grupos se realiza al azar y retransmitido en streaming, con el fin de facilitar el seguimiento del mismo por todos los equipos y jugadores.

#### **ART. 23 HORARIOS DE LOS PARTIDOS**

La organización publicará los cuadros oficiales de juegos el martes 19 de diciembre antes de las 23:59 horas. Además, los equipos deberán estar 10 minutos antes del inicio del partido, en las



instalaciones deportivas con el fin de llevar a la práctica las medidas estipuladas en el protocolo Covid-19.

#### **ART. 24 RESPONSABLE DE EQUIPO**

Cada equipo tiene un responsable, mayor de edad, (en su caso, puede ser un miembro del equipo), mediante el cual la organización se pondrá en contacto con cada uno de los equipos inscritos en el torneo. En el supuesto que los integrantes de los equipos sean menores de edad, deberán entregar a la organización vía web o correo electrónico, las autorizaciones de participación de los componentes; no pudiendo participar estos sin ella.

#### **ART. 25 PROTOCOLO**

Para el desarrollo de este evento, se establece el protocolo sanitario y de evacuación disponible en la instalación deportiva

#### **ART. 26 ASISTENCIA PÚBLICO**

Durante el evento deportivo se respetará los aforos impuestos por las instalaciones deportivas.

#### **ART. 27 MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

La organización facilitará en la medida de lo posible la labor de los medios de comunicación, estableciendo para ello un proceso de acreditación previa, utilizando para ello diferentes distintivos visibles durante toda la competición.

#### **ART. 28 DERECHOS DE IMAGEN**

Con el fin de promocionar y establecer un registro visual de las actividades realizadas, se les proporcionará a los participantes menores de edad una autorización, donde padres o tutores legales den su consentimiento para la toma de fotos y realización de vídeos.

Todos los participantes en el torneo y, en su caso, sus tutores autorizan a que su imagen y, en su caso la imagen del menor a su cargo, pueda ser captada por cualquiera de las entidades organizadoras y/o patrocinadores y divulgada por medio de folletos, cartelería, memoria, redes sociales, publicaciones, medios de comunicación (prensa escrita y audiovisual), y las retransmisiones por streaming, así como en videos, posters, manuales deportivos y sitios web con la finalidad de la promoción del deporte, siendo las imágenes tomadas exclusivamente durante el desarrollo de las competiciones, concentraciones, entrenamientos, entrevistas y cualesquiera otros eventos relacionados con la competición deportiva y respetando en todo momento la dignidad y honor personal del menor. La presente autorización para la difusión de imágenes se entiende otorgada con la exclusiva finalidad de promocionar el deporte en cuestión y se otorga sin límite temporal.

**ART. 29.-** La Organización declina toda responsabilidad sobre los daños que, con motivo de esta competición, pudieran causar o causarse los participantes. Pebetero Formación y Servicios S.L cuenta con seguro de responsabilidad civil.



**ART. 30.-** Todo lo previsto en este REGLAMENTO se resolverá según el reglamento de baloncesto 3x3 de la FIBA y el criterio de la Organización.

**ART. 31.-** Todos los participantes, por el hecho de estar inscritos, CONOCEN Y ACEPTAN EL PRESENTE REGLAMENTO, ASÍ COMO LAS NORMAS DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO y EL PROTOCOLO COVID-19 DEL TORNEO presente en la web del torneo.