



I TORNEO 3 DE JUNIO

CIUDAD DE ALCÁZAR



CAMPEÓN:
600€

2º Clasificado 300€
3º y 4º Clasificado 100€

**Partido benéfico
a favor del CD
ASODISAL (18:00)**

INFORMACIÓN

- Número máximo de equipos: 24
- Jugadores máximos por equipo: 5
- Categoría: **Senior Mixto**
- Horario: **de 9:00 a 20:00 h.**
- www.alcazar3x3.wixsite.com/alcazar3x3

INSCRIPCIÓN

- **50€ por equipo, incluyendo seguro**
- Fecha límite de inscripción: **26 de mayo**
- E-Mail: alcazar3x3@gmail.com
- Tfo.: **615 142 973 / 647 254 679**

ORGANIZA:



COLABORA:





I 3X3 “CIUDAD DE ALCÁZAR”

Se celebrará en el pabellón polideportivo Antonio Díaz Miguel de Alcázar de San Juan (Avda. Herencia, s/n), en la provincia de Ciudad Real, el día 3 de junio de 2017.

Los equipos estarán formados por un mínimo de 3 personas y un máximo de 5 personas.

Será necesaria la presentación del DNI, pasaporte, carnet de conducir o ficha federativa al coordinador de mesa para poder disputar el partido.

El precio de inscripción de cada equipo será de 50 euros, incluyendo seguro deportivo mediante ingreso en el siguiente número de cuenta (3081-0607-89-3098405826). Se deberá poner en el concepto: **3x3 + nombre del equipo**. Una vez realizado el pago, no habrá ninguna posibilidad de reembolso en caso de no participación.

La organización se reserva el derecho a sustituir a un equipo que cause baja por cualquier otro, incluso después de la realización del sorteo.

Se repartirán **1100 euros en premios**.

Contamos con un equipo de árbitros federados.

Se requiere un mínimo de 12 equipos y un máximo de 24 equipos.

Si salen menos de 24 equipos, la organización se reserva el derecho de disminuir la cuantía del premio y el cambio en el sistema de competición, el cual se notificará a los equipos.

No habrá distinción de sexo en los equipos. Pueden ser masculinos, femeninos o mixtos. Todos competirán en el mismo torneo.

El plazo máximo de inscripción será el 26 de mayo de 2017, siendo necesario estar al corriente del pago dicho día, y haberlo avisado con anterioridad a la organización para meterlo en el bombo del sorteo, teniendo que haber mandado al correo del torneo el **listado con los nombres de los jugadores para pasarles estos datos al seguro del torneo**. (Se adjunta ficha de inscripción al final de este archivo el cual se remitirá a alcazar3x3@gmail.com)

El sorteo de grupos será el 28 de mayo a las 20:00 h.

Se formarán 4 grupos de 6 equipos, haciendo que cada equipo dispute un mínimo de 5 partidos en la competición. Pasan a octavos de final los cuatro primeros clasificados cada de grupo. En caso de haber menos de 24 equipos, la organización informará a los equipos participantes de los cambios y ajustes realizados.



El torneo comenzará a las 9.30 horas de la mañana y terminará a las 20 horas de la noche, de manera aproximada, pudiendo haber cambios de aquí al comienzo de la competición.

El torneo seguirá las normas que se describen en las siguientes páginas.

Cada equipo debe vestir del mismo color, y si es posible, llevar un dorsal por participante. En caso de no llevar dorsal, se asignará uno propio que tendrá durante toda la competición, para facilitar la labor de los árbitros y la organización.

PREMIOS

Se repartirán 1100 € en premios de la siguiente forma:

- CAMPEÓN: 600 EUROS
- SUBCAMPEÓN: 300 EUROS
- SEMIFINALISTAS: 100 EUROS

REGLAMENTO DE JUEGO 3X3

Art. 1. Cancha y balón

Los partidos se juegan en una cancha de baloncesto 3x3 con 1 canasta. La superficie de juego regular de 3x3 es 15m (ancho) x 11m (largo) siendo el suelo de parquet. La cancha tendrá una zona de juego regular, incluyendo línea de tiro de libre (5.80m), una línea de dos puntos (6.75m) y un área de semicírculo bajo la canasta (se puede también utilizar la mitad de la cancha de baloncesto tradicional).

Un balón tamaño 7 deberá ser utilizado para el juego.

Está terminantemente prohibido colgarse del aro y hacer mates.

Art. 2. Equipos

Cada equipo estará compuesto por un máximo de 5 jugadores (3 jugadores en cancha y 2 substitutes).

Art.3. Oficiales de juego

Los oficiales de juego serán de 1 a 2 árbitros y cronometrador/anotadores.

Art. 4. Inicio del partido



- 4.1. Ambos equipos calentarán de forma simultánea antes del encuentro.
- 4.2. La primera posesión del balón será sorteada.
- 4.3. El partido debe iniciar con tres jugadores en cancha.

Art. 5. Puntuación

- Cada tiro dentro del arco tendrá un valor de 1 punto.
- Cada tiro detrás del arco tendrá un valor de 2 puntos.
- Cada tiro libre anotado tendrá un valor de 1 punto.

Art. 6. Tiempo de juego/ Ganador del partido

- 6.1. El tiempo de juego regular debe ser de la siguiente forma: un periodo de 12 minutos de tiempo de juego. El reloj se detendrá durante los tiros libres.
- 6.2. Si el marcador se encuentra empate al finalizar el tiempo de juego, se jugará un tiempo de juego adicional. Habrá un intervalo de 1 minuto antes de que inicie el tiempo adicional. El primer equipo en anotar canasta en el tiempo adicional ganará el partido. Se iniciará esta prórroga con un salto entre dos.
- 6.3. Un equipo perderá el partido por Incomparecencia si al momento del inicio del partido dicho equipo no se presenta con 3 jugadores listos para jugar.
- 6.4. Un equipo perderá por Negligencia si abandona la cancha antes del final del partido o si todos los jugadores de un equipo están lastimados o descalificados. En caso de una situación de Negligencia, el equipo ganador podrá escoger entre mantener sus puntos anotados durante el partido o un resultado de 9-0.

Art. 7. Faltas/Tiros libres

- 7.1. Las faltas cometidas en acción de tiro dentro del arco del triple serán sancionadas con el lanzamiento de un tiro libre mientras que las faltas en acción de tiro fuera del arco del triple serán sancionadas con dos tiros libres.
- 7.2. Un equipo estará en situación de faltas cuando haya cometido 7 faltas. Con la SÉPTIMA falta de equipo, todas las demás faltas serán sancionadas con un tiro libre (excepción hecha de las faltas de ataque).
- 7.3. Las faltas intencionadas serán penalizadas con un tiro libre y la posesión del balón para el equipo que atacaba.
- 7.4. Los jugadores serán eliminados al cometer su CUARTA falta personal. El juego puede continuar hasta que uno de los equipos se quede con un solo jugador.

Art. 8. Cómo se pone en Juego el Balón

- 8.1. Después de cada cambio de posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir del arco antes de poder anotar. Si se anotase sin salirse de la línea de triple, la canasta será anulada y el equipo infractor cederá la posesión al rival.
- 8.2. Después de cada canasta el balón cambia de posesión y se inicia el juego desde detrás del arco.



8.3. Si el equipo ofensivo recupera el rebote, éste podrá continuar realizando intentos al cesto sin sacar el balón fuera del arco.

8.4. Se considerará que un jugador está “detrás del arco” cuando ninguno de sus pies esté dentro o sobre la línea del arco.

8.5. En la eventualidad de que ocurra una situación de balón entre dos, el equipo defensivo recibirá el balón.

Art. 9. Pasivo

Atrasar o no jugar de forma activa (ej. no tratar de anotar) será considerado como una violación, por ello a falta de tiempo de posesión, introducimos la norma del pasivo: cuando el árbitro estime que el equipo atacante dilata excesivamente el tiempo de posesión, alzará la mano advirtiendo de pasivo al equipo atacante.

Art. 10. Sustituciones

El sustituto puede entrar al partido luego de que su compañero de equipo establezca contacto físico con él y salga de la cancha, y no requerirán acción alguna por parte de los árbitros u oficiales de mesa.

Art.11 Procedimiento de protesta

En caso de que un equipo sienta que sus intereses han sido afectados adversamente por una decisión de un oficial o por una situación que ocurrió durante un partido, podrán nombrar un capitán que será el representante único de su equipo encargado de exponer las quejas al Organizador.

Art.12. Clasificación de equipos

En caso de producirse empate entre equipos en la fase de liguilla se atenderá a lo siguiente:

- Si son dos equipos los empatados el equipo que haya ganado el enfrentamiento directo será el clasificado en primer lugar.
- Si son tres o más equipos los implicados en el empate a victorias el orden se decidirá por la diferencia de puntos a favor y en contra que presente cada equipo en mencionada fase de liguilla (sin considerar las anotaciones ganadoras de las incomparencias).

Art.13. Descalificación

Un jugador que cometa dos faltas antideportivas será descalificado del partido por los árbitros y del evento por el Organizador. De forma independiente, el Organizador descalificará del evento a él (o los) jugador(es) envueltos en actos de violencia, agresión física o verbal, interferencia tortuosa en los resultados de los partidos. El organizador podrá descalificar del evento a todo un equipo



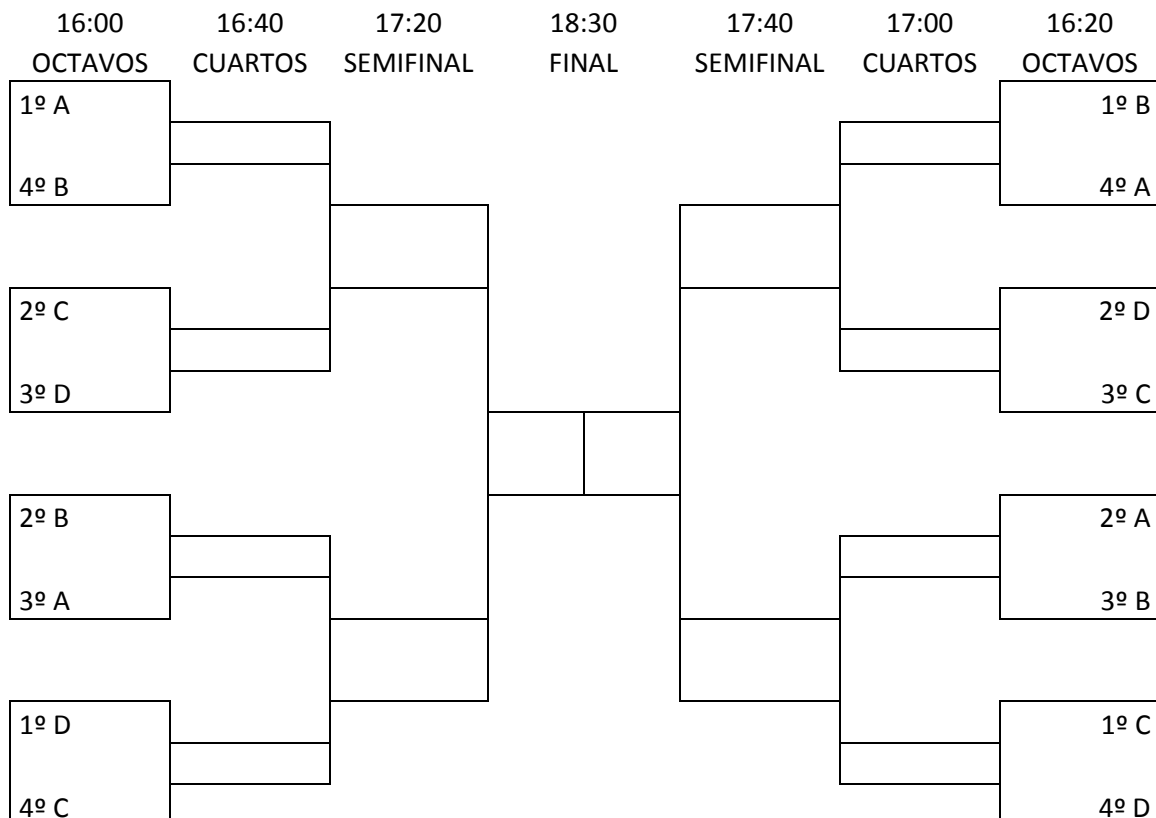
dependiendo de la contribución de los otros compañeros de equipo (la inacción también considerada) al comportamiento antes mencionado.

La inscripción en este campeonato supone la total aceptación de las normas. Cualquier circunstancia no contemplada en ellas será competencia exclusiva del responsable de la organización, siendo su decisión inapelable.

HORARIOS Y CRUCES

	GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
EQUIPO	A1	B1	C1	D1
EQUIPO	A2	B2	C2	D2
EQUIPO	A3	B3	C3	D3
EQUIPO	A4	B4	C4	D4
EQUIPO	A5	B5	C5	D5
EQUIPO	A6	B6	C6	D6

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3		JORNADA 4		JORNADA 5	
2 - 5	09:30	6 - 2	10:30	6 - 5	11:30	1 - 6	12:30	5 - 1	13:30
3 - 6	09:50	5 - 4	10:50	1 - 2	11:50	3 - 5	12:50	6 - 4	13:50
4 - 1	10:10	1 - 3	11:10	3 - 4	12:10	4 - 2	13:10	2 - 3	14:10





I TORNEO DE BALONCESTO 3X3 "CIUDAD DE ALCAZAR"

HOJA DE INSCRIPCIÓN

NOMBRE DEL EQUIPO:

MIEMBROS DEL EQUIPO:

DORSAL	NOMBRE Y APELLIDOS	DNI

D.....
.....con DNI.....como representante del
equipo.....de la localidad de.....ACEPTA
TODAS LAS NORMAS DE ESTE MARATÓN, ASI COMO ACEPTAR TODAS
LAS CLAUSULAS DEL SEGURO DE ACCIDENTES DE ESTE TORNEO.

FIRMA DEL REPRESENTANTE

FIRMA DE LOS DEMÁS COMPONENTE