

**3x3 BALONCESTO SOLIDARIO  
KORICANCHA Y CBTC  
Sábado 06/09/2014**

**Lugar: Tres Cantos polideportivo de La Luz**

**Inscripción:**

- Se admiten inscripciones hasta el 05/09/2014 a las 22:00 horas.
- Participan los primeros **40** equipos inscritos que abonen la inscripción.
- Inscripción **20 €** por equipo (entre tres y cinco jugadores).
- Se realizarán las **preinscripciones** enviando nombre de equipo y componentes a e-mail: [contacto@korcancha.org](mailto:contacto@korcancha.org)
- Una vez confirmada plaza la inscripción se abonarán en la cuenta bancaria 2100 6425 96 2100044270 o contactando con el número de teléfono 722727457 (también Wasap) para facilitar el pago en efectivo:

**Premios:**

- 1°            Jamón**
- 2°            Cesta con alta gastronomía**
- 3°            Artículos de Perú artesanales**

**y .... ¡MUCHAS SORPRESAS MÁS!**

**Sistema de competición:**

- **Liguilla en grupos + sistema de copa**
- **Hora inicio: sábado 06/09/2014 a las 9 : 30 horas**
- **Hora fin estimada: 21:30**
- **Asegurados cuatro partidos por equipo.**

**Categorías :**

En todos los equipos podrá haber gente de cualquier género.

Los jugadores jugarán en la categoría correspondiente a la temporada 2014/2015.

Las categorías son las siguientes:

- SENIOR ORO (mayor o igual a Junior)
- SENIOR ESTANDAR (mayor o igual a Junior)
- CADETE
- INFANTIL
- ALEVÍN
- BABYBASKET

## Reglamento.

- Es obligación de los equipos estar presentes en la pista en el horario previsto inicialmente para el partido, aunque el campeonato lleve un retraso horario, dado que la organización procurará en todo momento recuperar el retraso.
- Únicamente se concederán 3 minutos de cortesía (3:00 min.), tras este periodo el partido se dará por perdido por 8 a 0, y no habrá forma posible de repetirlo.
- No se pueden aplazar partidos aunque ambos equipos estén de acuerdo en ello.
- Los equipos estarán compuestos por 3,4 o 5 jugadores (sin posibilidad de alterarlos a lo largo del torneo). Los cambios podrán realizarse siempre que el balón esté parado.
- Cada equipo debe nombrar un capitán que será el representante único de cara a la organización.
- El juego será a 12 puntos con dos de ventaja y tendrá una duración máxima de 12 minutos. Al final de ese tiempo, ganará el encuentro el equipo que vaya por delante en el marcador. En caso de que el partido finalice en empate, se jugará a muerte súbita en el momento en que un equipo anote. Las ventajas sencillas serán admitidas una vez finalice el tiempo.
- Después de cada canasta el balón cambia de posesión y se inicia el juego desde fuera de la línea de 6,25 con un pase.
- Cada canasta vale un punto, excepto aquellas conseguidas desde más allá de la línea de triples, que valdrán 2 puntos.
- La primera posesión del balón será sorteada con el lanzamiento de una moneda.
- Después de cada cambio de posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir más allá de la línea de triple.
- Después de cada canasta el balón cambia de posesión y se inicia el juego desde medio campo con un pase.
- Las luchas suponen, siempre, la posesión del balón para el equipo que defendía.
- Las faltas se sacarán desde la zona de comienzo del encuentro, a partir de la séptima falta de equipo inclusive (7, 8, 9, 10...), el equipo entra en bonus, todas las faltas se sancionarán con un tiro libre y dos tiros si se encontraba en acción de tiro más allá de 6,25. A partir de la undécima falta (11, 12, 13,...) además el equipo que lanza sacará desde la zona de inicio del encuentro.
- Una canasta convertida después de falta será canasta válida computará la falta pero no se dispondrá de tiro libre adicional; de ser posterior a la undécima de equipo volverá a sacar el equipo que recibe la falta.
- Las faltas en ataque computarán como falta pero no son de tiro para el equipo que las recibe aunque esté en el bonus, se convierte en una simple recuperación de balón.
- Las faltas antideportivas no se permitirán y serán penalizadas con un tiro libre y la posesión del balón al equipo sobre el que recaiga la falta. Una reiteración en este tipo de faltas supondrá la eliminación del partido y/o del torneo.
- Cada situación del juego será comunicada de forma clara por los equipos a los anotadores.
- Fair Play. Las faltas serán señaladas por los jugadores que las reciban, no obstante se admiten sugerencias del otro equipo. El mismo criterio será utilizado para el resto de violaciones del reglamento, es decir, las señalará el equipo que las padece. De no llegar a un acuerdo prevalecerá el criterio del anotador sobre

lo observado en esa jugada. De no haber observado lo ocurrido se lanzará una moneda al aire.

- Las finales y semifinales y todos los partidos que la organización estime oportunos estarán arbitradas o podrán pasar a serlo en cualquier momento, siendo las decisiones tomadas por el árbitro definitivas siempre, la no acotación de estas, supondrá la eliminación del jugador/a y/o equipo del torneo, perdiendo el premio si correspondiese.
- Es obligatorio atacar a canasta sancionándose con cambio de posesión cuando un equipo intencionadamente no ataque el aro.(máximo 24 seg. por ataque)
- El Organizador se reserva el derecho de usar imágenes tomadas durante el evento deportivo.
- Cualquier otra situación no descrita o éstas mismas previo aviso, podrán ser cambiadas por la organización del evento cuya última palabra es definitiva.
- La participación en el torneo implica la aceptación de toda la normativa.
- Cada jugador debe llevar dos camisetas una clara (blanca, amarilla, etc) y una oscura (negra, azul marino, etc)
- El equipo que aparezca en primer lugar jugará de color claro y el que aparezca en segundo lugar de color oscuro.
- Los equipos deben presentarse 20 minutos antes del primer partido para que les sea aclarada cualquier duda.
- La clasificación de la liguilla de cuatro se regirá según el siguiente sistema:

La liguilla se desarrolla por el sistema de puntos, la clasificación final se establecerá con arreglo a los resultados obtenidos por cada uno de los equipos contendientes, a razón de dos puntos por partido ganado y uno por perdido.

a) Si se produce un empate a puntos entre dos equipos este se resolverá:

1.- Ganador del partido entre los dos equipos.

b) Si el empate es entre más de dos equipos este se resolverá:

1.- Por la puntuación que les corresponda a tenor de los resultados obtenidos entre ellos, como si el cuarto no hubiera participado.

2.- Por la mayor diferencia de tantos a favor y en contra considerando únicamente los jugados entre si por los equipos empatados.

3.- Por la mayor diferencia de tantos a favor teniendo en cuenta todos los obtenidos y recibidos en el transcurso de la competición, si ésta es idéntica el que hubiere marcado más tantos.

c) Las normas anteriores se aplicarán por su orden y con carácter eliminatorio. Si una de ellas resolviera el empate de alguno de los equipos implicados, éstos quedarían excluidos, volviéndose a aplicar a los que resten empatados las que correspondan, según su número sea de dos o más.

Si las normas anteriormente expuestas en este artículo no resolvieran el empate entre equipos y la resolución de éste fuera necesaria para dilucidar el primero, segundo y tercero, se resolverán mediante un sorteo los puestos finales.

Estas normas de desempate señaladas se aplicarán, si son necesarias, al final de la primera fase de la competición.

La exclusión de algún equipo de la competición supondrá, a efectos de clasificación, la anulación de los resultados que ya hubiera obtenido en la fase que, en ese momento, estuviera disputando.