



**3X3**

**Baloncesto Tajamar**

**30 Junio 2007**

**11:30 h.**

**¿TE CREES?  
¿EL MEJOR?**

**!! DEMUÉSTRALO !!**

**base:**

Deportes Congara  
Avda. La Albufera, 79.  
Telf.: 914373149.  
28018 Madrid.

**Colegio Tajamar**  
**C/ Pio Felipe 12, Madrid**  
**[baloncestotajamar@gmail.com](mailto:baloncestotajamar@gmail.com)**



# 1er 3X3 Baloncesto Tajamar

**Día:** 30 Junio **Hora:** 11:30h

**Categoría:** Senior Masculino **Lugar:** Pabellón del Colegio Tajamar

**Dirección:** C\ Pio Felipe, 12

**Premios:** Lote de **300€** Mat. Deportivo para el campeón, cortesía de **base (Deportes Congara)**  
Lote de 4 Balones "playground" para el equipo subcampeón.

**Cuota:** 20 € por equipo (independientemente sea de 3 o 4 jugadores).  
Regalo de camisetas del Torneo 3X3 para todos los participantes.

## **Inscripción: Anticipada Presencial**

Sábado (23 Junio, 11:30h a 13:00h)

Miércoles 27 de Junio y Jueves 28 de Junio, 20:00h a 21:00h)

(Pistas de baloncesto del colegio, preguntar por la inscripción del 3X3)

E-mail de contacto: [baloncestotajamar@gmail.com](mailto:baloncestotajamar@gmail.com)

## **Domiciliación Bancaria**

1-Ingreso en el número de cuenta de la CAM: **2090 5521 99 0040245908**

(c\ Antonio Cumella, 6 Bajo)

2-En el texto que acompañe al Ingreso será: **3X3 Tajamar [Nombre del Equipo]**

3-Enviar Copia del recibo del ingreso a: [baloncestotajamar@gmail.com](mailto:baloncestotajamar@gmail.com)

## **Inscripción el día del Torneo**

Hasta 1 hora antes del inicio (límite 10:30h).

**\* Las inscripciones anticipadas aseguran la participación de los equipos, las realizadas el día del torneo dependerán del número de vacantes que permita el cuadro.**

## **El Juego**

El sorteo de la primera posesión será determinado por una moneda al aire que lanzará el oficial de cada pista.

El cambio de posesión se realizará después de cada canasta.

Después de cada cambio de posesión, rebote, recuperación o "balón muerto" habrá que sacar el balón por detrás de la línea de 3 puntos.

Antes de comenzar a jugar cada posesión tras "balón muerto" habrá que pasar el balón al defensor. Una vez devuelto el balón se podrá jugar el ataque de forma libre.

El valor de las canastas será de **1 punto** excepto las de fuera de la línea de 3 puntos que valdrán **2 puntos**.

Los cambios de jugadores solo se pueden realizar después de canasta o falta personal. Si se produce una "lucha" la nueva posesión corresponderá a la defensa.

Hasta la séptima falta de equipo se sacará en la situación de "balón muerto". A partir de la octava falta de equipo se lanzará un tiro libre, valiendo 1 punto la anotación del mismo. No existirá la acción de "tiro adicional", si hay canasta y falta se anota la canasta al equipo atacante y se cambiará la posesión.

Las faltas las pitarán los atacantes.

Los oficiales de pista podrán dictaminar de forma unilateral las acciones antideportivas, sancionándose con un tiro libre y posesión de balón. Ante una pelea, todos los jugadores involucrados serán expulsados del 3X3.

### Tiempo y tanteo

Los partidos durarán **15 minutos a reloj corrido o hasta llegar a 16 puntos**. Los partidos a partir de cuartos de final durarán **10 minutos a reloj parado** o se jugarán igualmente hasta los **16 puntos**.

El cronometro de estos partidos será gestionado por el oficial de cada pista.

Si el partido se decide por tanteo siempre deberá ser con una diferencia de 2 puntos.

Si el partido se decide por tiempo el vencedor será el equipo que vaya encabezando el tanteo en ese momento.

Si el partido acaba en **empate** tras el tiempo reglamentado, se jugará un **match-ball** dando por ganador al equipo que meta la primera canasta tras el tiempo reglamentario. La primera posesión de este desempate se dilucidará por una moneda al aire.

No se podrán solicitar tiempos muertos

Los equipos deberán presentarse con un mínimo **de 5 minutos de antelación** en la pista de juego para cada partido, el calentamiento se podrá realizar fuera de las pistas de competición durante el tiempo que se estime oportuno. Si un equipo incumple esta norma de puntualidad se le dará el partido por perdido.

Las posesiones serán de 30 segundos "no cronometrados", la pérdida deliberada de tiempo a partir de este límite será sancionada con el cambio de posesión por el oficial de pista.

### Condiciones generales

Los equipos estarán compuestos por 3 o 4 jugadores a elección de los mismos. Todos los participantes deberán identificarse bajo cualquier documento acreditativo (Dni, carnet de conducir...)

La organización del Torneo se reserva el derecho a descalificar a cualquier equipo por las siguientes consideraciones:

- Uso ilegal de jugadores. Solo los jugadores inscritos para el primer partido serán los jugadores que podrán jugar durante todo el 3X3.
- Comportamiento indebido. Se presupone que el 3X3 es un juego limpio y no violento. Cualquier equipo que incurra en comportamientos antideportivos repetidos será descalificado.

Capitanía. La representación del equipo se hará a través de un único componente de cada equipo que será el nexo de unión entre su equipo oficiales de pista y organización.

La palabra final ante cualquier duda en el transcurso del juego la tendrá el oficial de pista, no son árbitros, solamente controlarán que todos los partidos se desarrollen con normalidad, y serán los encargados de velar por los buenos hábitos deportivos dentro de la pista.

Las faltas personales serán anotadas por el oficial de pista en el acta destinada a tal efecto.

Será obligatorio para todos los participantes aceptar las normas y condiciones generales aquí expuestas, así como el hecho por el cual la organización se exime de cualquier responsabilidad ante la pérdida de objetos, robo o cualquier otra circunstancia análoga. Igualmente todos los participantes asumen la renuncia a cualquier acción legal derivada del riesgo de lesiones o cualquier otro problema subyacente, consecuencia de su participación en el 3X3. Cualquier jugador menor de edad estará obligado a participar en el torneo bajo la firma autorizada de sus padres o tutores legales.