



INFORMACIÓN GENERAL



Índice

| | |
|--------------------------|----------|
| Introducción | 3 |
| Fecha y ubicación | 3 |
| Inscripción | 3 |
| Premios | 3 |
| Categorías | 4 |
| Normas | 5 |

Introducción

El Club Deportivo San Viator organiza el XXIII 3 contra 3 San Viator dirigido a jugadores y jugadoras de todas las categorías que quieran competir en un torneo formato 3 contra 3 y participar en los diferentes concursos y competiciones individuales que se proponen durante el día del evento

Fecha y ubicación

El evento se celebrará el día **17 de junio de 2023** en las instalaciones deportivas del Colegio San Viator, Madrid (Plaza Elíptica, 2, 28026 Madrid)

Inscripción

Los equipos estarán formados por tres o cuatro jugadores (no se permiten equipos de más integrantes) y las inscripciones se harán de forma presencial en la oficina del club o de forma online a través del siguiente formulario: [Formulario de inscripción](#).

La cuota de inscripción de cada equipo será de **10€ por jugador que se abonará por equipo** (30€ ó 40€ en función de la composición del equipo) en el momento de realizar la inscripción. **Ninguna inscripción se considerará válida sin el justificante de pago.**

Las categorías se cubrirán por riguroso orden de inscripción. La plaza se garantiza en el momento de efectuar el pago de la inscripción. No se reservarán plazas.

El plazo para apuntarse a la competición termina el **domingo 11 de junio a las 23:59 horas**.

Premios

Habrà diferentes premios para los ganadores del torneo de cada categoría, en función de la edad de los jugadores, y para los ganadores de las competiciones individuales.

Además, la bolsa con la camiseta oficial del torneo, junto con todos los obsequios que nos aporten las marcas colaboradoras y los calendarios de juego se podrán **recoger el viernes 16 de junio en el despacho del club deportivo de 17:30 a 20:30 horas**.

Los horarios de la competición también estarán disponibles en la web del club.

Categorías

Las categorías en las que se divide la competición así como el máximo de equipos que se pueden inscribir por categoría son los siguientes:

| Categoría | Rango de edad (nacidos en) | Máximo de equipos |
|-------------------------|----------------------------|-------------------|
| SM - SENIOR MASCULINO | 2004 - ... | 24 |
| SF - SENIOR FEMENINO | 2004 - ... | 18 |
| JM - JUNIOR MASCULINO | 2005 - 2006 | 16 |
| JF - JUNIOR FEMENINO | 2005 - 2006 | 16 |
| CM - CADETE MASCULINO | 2007 - 2008 | 16 |
| CF - CADETE FEMENINO | 2007 - 2008 | 16 |
| IM - INFANTIL MASCULINO | 2009 - 2010 | 16 |
| IF - INFANTIL FEMENINO | 2009 - 2010 | 16 |
| AM - ALEVÍN MASCULINO | 2011 - 2012 | 12 |
| AF - ALEVÍN FEMENINO | 2011 - 2012 | 12 |
| BM - BENJAMÍN MASCULINO | 2013 - 2014 | 10 |
| BF - BENJAMIN FEMENINO | 2013 - 2014 | 10 |

Normas

- 1- Los capitanes de los dos equipos firmarán el acta antes del inicio del partido.
- 2- Cada equipo **comenzará el partido con al menos tres jugadores y acabará el partido con al menos dos jugadores**. Si al comienzo del partido, alguno de los equipos no tiene jugadores suficientes, **se concederá una cortesía de 5 minutos a partir de la hora de comienzo del partido**. Después de la cual, si la situación persiste, se le dará el partido por perdido con un resultado de 21-0.
- 3- **La primera posesión se determinará con una moneda.**
- 4- El balón debe salir de la línea de triple en cada cambio de posesión.
- 5- Después de cada falta (hasta la 5ª), violación o fuera de banda se reanuda el juego en media cancha.
- 6- **Después de canasta, un jugador del equipo que no anota reiniciará el partido ya sea botando o pasando el balón desde dentro de la cancha, justo debajo del aro (no desde detrás de la línea de fondo) hasta algún lugar detrás del triple. El equipo defensor no podrá robar el balón dentro del semicírculo de no carga, pero si podrá hacerlo en cuanto el balón salga de él.**
- 7- Cada canasta vale 1 punto y si se hace detrás de la línea de triple vale 2 puntos.
- 8- Los partidos son **a 21 puntos** (el primer equipo que llegue a 21 puntos ganará el partido), **o a 15 minutos, en cuyo caso gana el partido el equipo que vaya ganando en ese momento**. Si se llega a los 15 minutos con empate, se jugará un periodo adicional y se lanzará una moneda para determinar la 1ª posesión. Durante este periodo, el primer equipo que consiga anotar 2 puntos ganará el partido.
- 9- Los cambios se realizarán cuando se tenga posesión del balón o cuando, sin tenerla, el equipo contrario realice el cambio.
- 10- En todas las categorías **los jugadores son los únicos autorizados a pedir los cambios y los tiempos muertos** y los monitores lo concederán cuando estos sean posibles.
- 11- Cada equipo tiene 1 tiempo muerto de 45 segundos. **Se detiene el juego, pero no el reloj, excepto en los tres últimos minutos del partido**, en los cuales el monitor aumentará el tiempo necesario al tiempo real de juego.
- 12- **El tiempo máximo de posesión de balón por ataque es de 14 segundos**. Este se reinicia cuando el balón toca el aro, tras falta recibida o cuando el otro equipo consigue el control del balón. El monitor avisará cuando queden 5 segundos para finalizar la posesión.
- 13- En caso de lucha, el balón quedará en posesión del equipo defensor.
- 14- Los jugadores señalarán sus propias faltas. Si hay discrepancias el monitor podrá resolverlas. En último caso, se decidirá la posesión con una moneda.
- 15- **Hasta la 5ª falta se saca desde medio campo. A partir de la 5ª falta (incluida esta) se tira 1 tiro libre y se juega el rebote.**
- 16- **A partir de la 8ª falta (incluida esta) se tira tiro libre y se mantiene la posesión, sacando desde media cancha**
- 17- **Si es falta y canasta, se apunta la falta, se concede el punto y se cambia de posesión. Excepto a partir de la 8ª falta (incluida esta) en la que se mantiene la posesión.**

- 18- Si el monitor considera que es falta antideportiva, se concede tiro libre y posesión de balón.
- 19- Si un jugador cometiera dos faltas antideportivas en el mismo partido, dicho jugador quedará descalificado automáticamente de ese partido.
- 20- Si se produjesen peleas, no importa el motivo, se expulsará a los implicados de manera inmediata.
- 21- Está totalmente prohibido incluir jugadores durante el día de la competición o que un participante compita en dos equipos, en caso contrario conllevará la expulsión del equipo.

LA ORGANIZACIÓN NO SE RESPONSABILIZA DE LAS LESIONES PRODUCIDAS DURANTE LA COMPETICIÓN.