



NORMATIVA BALONCESTO 3X3 JUEGOS MÁSTER 2022-23

1. JORNADA

1.1. La modalidad de **Baloncesto 3x3 en los Juegos Máster 2022-23** constará de 3 pruebas o jornadas que se celebrarán en distintas localidades de la isla de Tenerife.

1.2. Sólo podrán inscribirse en esta competición deportistas con edad **igual o superior a los 30 años**.

1.3. No es necesario estar en posesión de una ficha federativa de baloncesto para poder inscribirse en estas jornadas.

1.4. Se establecen tres categorías, equipos femeninos, equipos masculinos y equipos mixtos.

2. ORGANIZACIÓN

2.1. La competición de Baloncesto 3x3 dentro del programa de los Juegos Máster 2022-23 será organizada por el **Cabildo de Tenerife** conjuntamente con la **Federación Insular de Baloncesto de Tenerife**.

2.2. A tal efecto, la Dirección Técnica de la jornada se realizará a través de una persona responsable de la coordinación federativa y la coordinación técnica de la empresa adjudicataria bajo la supervisión directa de la Unidad Técnica de Deportes del Cabildo de Tenerife, y la colaboración de los diferentes Ayuntamientos.

2.3. Todas las personas participantes aceptan íntegramente la presente normativa al formalizar su inscripción. En caso de duda en su interpretación prevalecerá la opinión y decisión de la Organización.

3. CALENDARIO

3.1. El calendario inicialmente propuesto para estas jornadas es el siguiente:

JORNADAS	FECHA	LUGAR
1ª	20 de mayo de 2023	Plaza de España, Santa Cruz de Tenerife
2ª	17 de junio de 2023	Plaza de la Basílica, Candelaria
3ª	24 de junio de 2023	Plaza del Ayuntamiento, La Orotava

3.2. El horario aproximado de las jornadas será de **10:00 a 12:30 horas**, debiendo asistir



con antelación para la apertura e inicio de registro y listado de asistencia a las 9:30 horas.

3.3. Cada partido tendrá una duración máxima de 12 minutos.

3.4. Todas las jornadas tendrán una duración aproximada de 2,5 horas.

3.5. La hora estimada de finalización de ambas jornadas será a las 12:30 horas, dependiendo del número de equipos asistentes y el ritmo del desarrollo de la jornada.

4. INSCRIPCIONES

4.1. Se establece un número máximo de **12 equipos** participantes por categoría en cada jornada según riguroso orden de inscripción, que se cerrará en el momento en que se alcance dicho cupo, y se generará una lista de espera.

4.2. A la hora de realizar la inscripción **ES OBLIGATORIO** realizarla de forma individual. En el caso de disponer de un equipo ya configurado, **ES IMPORTANTE** que en el apartado de observaciones se especifique el **nombre del equipo** con el que va a participar. En caso contrario, deberá especificar en observaciones “**no tengo equipo**” para que, una vez finalizado el plazo de inscripción, se proceda a conformar el resto de equipos.

4.3. Los equipos deberán tener un mínimo de 3 y un máximo de 4 participantes.

4.4. El plazo de inscripción para cada una de las jornadas **se abrirá el lunes a las 9:00 horas de la semana anterior al desarrollo de las mismas y se cerrará el miércoles a las 14:00 h** de la misma semana.

4.5. Una vez acabado el plazo de inscripción se establecerá el sistema de competición dependiendo del número de equipos inscritos.

4.6. Las inscripciones se realizarán a través de la página web del Área de Deportes del Cabildo de Tenerife, en su apartado de los Juegos Máster <https://deportestenerife.es/programas/juegos-master/> seleccionando la modalidad de **Baloncesto** y pulsando en el icono correspondiente [Inscripción](#) que lleva directamente a la plataforma de inscripciones.

4.7. IMPORTANTE: Las personas inscritas en una prueba que, por la razón que sea, no puedan acudir a la actividad, deberán notificarlo vía email a juegosmastertenerife@gmail.com con la antelación suficiente. En caso contrario, no podrán participar en las demás pruebas previstas para los Juegos Máster 2022-23. Esta medida se toma con el fin de garantizar la ocupación de las plazas y la gestión de una posible lista de espera.



5. DOCUMENTACIÓN

5.1. Para participar en los Juegos Máster 2022-23 será necesario que las personas interesadas estén inscritas con anterioridad al miércoles previo a cada jornada.

5.2. Cada inscripción es **única e intransferible**, por lo tanto, cada participante debe inscribirse con su usuario y contraseña para poder participar en la jornada.

5.3. En función del criterio de la Organización, quienes no cumplan el requisito anterior podrán no ser incluidos en los listados de participación y, si llegaran a participar, sus actuaciones se podrían considerar como fuera de concurso.

5.4. Con el fin de garantizar el correcto funcionamiento del programa, la Organización podrá exigir en todo momento un documento acreditativo a las personas participantes.

6. NORMATIVA

6.1. Las personas que componen el mismo equipo deberán disputar los encuentros con camisetas iguales y del mismo color. La organización dispondrá de petos de diferentes colores por si existieran dos o más equipos con camisetas del mismo color o similar.

6.2. La organización dotará de una camiseta conmemorativa de Juegos Máster, un bidón de agua reutilizable, así como avituallamiento líquido y sólido a base de agua, fruta y frutos secos.

6.3. La filosofía de las jornadas de Baloncesto 3x3 de los Juegos Máster se basan en el disfrute y la diversión por el deporte, desde un punto de vista participativo y no competitivo, por lo que las personas que se inscriban deberán respetar en todo momento la misma.

6.4. Las personas participantes deben ser respetuosas con el personal implicado en la Organización y con el resto de participantes de la jornada. Se comprometen también a tratar el material deportivo propio y ajeno con respeto.

6.5. El incumplimiento de alguna de estas normas cívicas podrá ser motivo de amonestación o descalificación por parte de los miembros de la Organización.

6.6. Las personas participantes permiten a la Organización la realización de imágenes y/o vídeos durante la prueba, cediendo los derechos de uso de sus imágenes personales para la promoción de las actividades deportivas del Servicio de Deportes del Cabildo de Tenerife en todos sus medios y soportes, ya sean videos, fotos, carteles, prensa, redes sociales, página web, entre otras, todas ellas sin carácter comercial.

6.7. Para lo no recogido en la presente Normativa, la competición se regirá por el



Reglamento 3x3 de la Federación Canaria de Baloncesto que se muestra en la siguiente tabla:

Cancha y balón	Una cancha normal de 3x3 mide 15 m. (ancho) x 11 m. (largo) Molten modelo 3x3 BALL
Plantilla del equipo	4 jugadores/as 3+1 sustituto/a <i>Nota: El partido debe comenzar con 3 (tres) jugadores/as en las competiciones oficiales FIBA 3x3.</i>
Árbitros	2.
Cronometrador/Anotador	Hasta 3.
Tiempos muertos	1 por equipo.
Primera posesión	Lanzamiento de moneda. <i>Nota: el equipo que gana el lanzamiento de moneda decide sobre si toma el balón para comenzar o lo deja para tener la primera posesión en una posible prórroga.</i>
Anotación	1 punto y 2 puntos (si se anota desde detrás del arco).
Duración del partido y límite de anotación	1x10 minutos de tiempo de juego. Límite de anotación: 21 puntos. Aplicable solamente al tiempo de juego regular. <i>Nota: Si no hay disponible un reloj de partido, la duración del tiempo corrido y la anotación por muerte súbita es a la elección de la organización. FIBA recomienda fijar el límite de anotación en línea con la duración del partido (10 minutos/10 puntos; 15 minutos/15 puntos; 21 minutos/21 puntos).</i>
Prórroga	El primer equipo que anota 2 puntos gana el partido.
Reloj de lanzamiento	12 segundos <i>Nota: Si no hay disponible un dispositivo de reloj de lanzamiento, el operador de reloj de lanzamiento avisará y realizará una cuenta atrás de los últimos 5 segundos.</i>
Tiro(s) libre(s) después de una falta de tiro	1 tiro libre. 2 tiros libres, si la falta se comete detrás del arco.
Límite de faltas de equipo	6 faltas de equipo.
Penalización para las faltas de equipo 7ª, 8ª y 9ª	2 tiros libres. En todos los casos. No existe el concepto de tiro libre adicional durante una falta en acción de tiro y canasta convertida.
Penalización para las faltas de equipo 10ª y posteriores	2 tiros libres y posesión de balón. En todos los casos. No existe el concepto de tiro libre adicional durante una falta en acción de tiro y canasta convertida.
Penalización por falta técnica	1 tiro libre, sin cambio de posesión.
Penalización por falta antideportiva	2 tiros libres (y posesión como la 10ª falta de equipo y posteriores). Considerada como 2 faltas para la cuenta de faltas de equipo.
Penalización por falta descalificante	2 tiros libres y posesión del balón. Considerada como 2 faltas para la cuenta de faltas de equipo.



Posesión después de una canasta convertida	Balón para la defensa. Justo debajo del aro. El balón será botado hasta o pasado a un jugador detrás del arco. No se le permite al equipo defensor jugar el balón dentro del área del semicírculo de no carga debajo del aro.
...después de un balón muerto	Intercambio de balón (check ball) detrás del arco (en la parte superior).
Después de un rebote defensivo o robo	El balón será botado hasta o pasado a un jugador detrás del arco
...después de una situación de salto	Posesión para la defensa.
Sustituciones	En situaciones con el balón muerto, antes del check ball, de un tiro libre o durante los tiros libres. El sustituto puede entrar en el partido después de que su compañero salga del terreno de juego y de establecer un contacto físico con él detrás de la línea de fondo opuesta a la canasta. Las sustituciones no requieren ninguna acción de los árbitros u oficiales de mesa.
<p><i>Notas:</i></p> <p><i>*Se considera que un jugador está "detrás del arco" si ninguno de sus pies está dentro o pisa el arco.</i></p> <p><i>**Las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA se aplican para todas las situaciones de juego no mencionadas específicamente arriba.</i></p> <p><i>***Remitirse a la versión en texto de las Reglas del Juego 3x3 para las clasificaciones, incomparecencia, inferioridad, protestas y descalificación.</i></p>	

7. SEGUROS

7.1. La Organización dispondrá de una póliza de seguros de Responsabilidad Civil, en cumplimiento de la legislación vigente.

7.2. En caso de accidente, los y las participantes están cubiertos/as por un seguro de accidente que será tramitado por parte de la coordinación técnica.