

DOSSIER Liga BSR Escuelas Autonómica 3X3

1. Introducción

El propósito del dossier informativo de la Liga de Baloncesto en Silla de Ruedas de Escuelas 3x3 en la Comunidad de Madrid es proporcionar una fuente completa de información sobre la liga y destacar su importancia en el contexto del deporte adaptado. La liga busca promover la inclusión y la igualdad de oportunidades para personas con discapacidades a través de la práctica del baloncesto en silla de ruedas en un formato emocionante y accesible.

Además, el baloncesto en silla de ruedas en formato 3x3 ha experimentado un notorio progreso en los últimos años, ganando popularidad a nivel mundial y siendo incluido como disciplina paralímpica. Este deporte ha diversificado su base de participantes, promoviendo la inclusión de personas con diversas discapacidades y fomentando valores deportivos. Dicho progreso y la creciente visibilidad señalan la necesidad de apostar por la creación de ligas especializadas en esta modalidad, no solo como una plataforma para el desarrollo deportivo, sino también como un medio para promover la inclusión, la igualdad de oportunidades y la concienciación sobre la importancia de la diversidad en el deporte.

2. Normativa

Art.1

El número mínimo de deportistas acreditados para el inicio de la competición será de 3 deportistas y un máximo de 5. Un jugador no podrá estar inscrito en más de un equipo en el mismo torneo.

Art.2

Cada equipo se compone de no más de cuatro (4) jugadores (tres jugadores [3] en pista y un [1] sustituto).

Art.3

El tiempo por defecto del partido será 1 cuarto de 10 minutos. El reloj del partido se detendrá durante situaciones de balón muerto y tiros libres.

Art.4

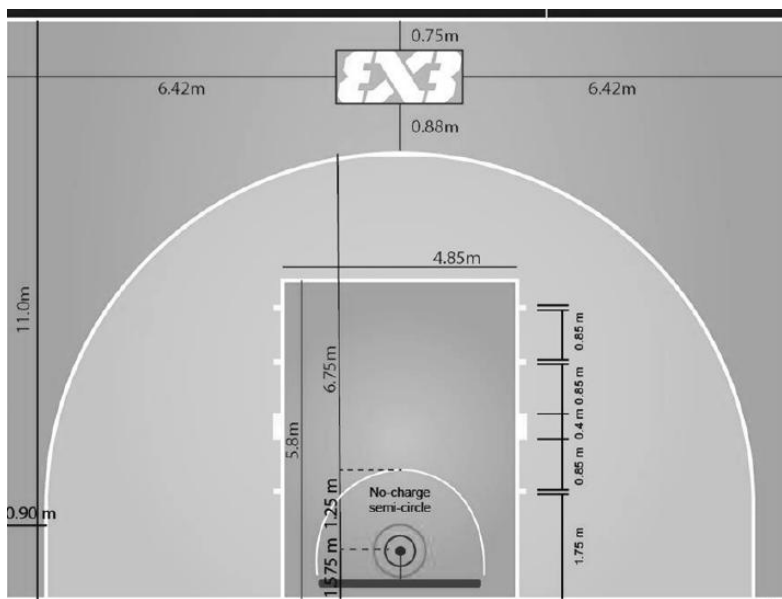
Cada equipo dispondrá para atacar **12 segundos** desde que el balón sale de línea de 6,75.

Art.5

Los equipos dispondrán de dos tiempos muertos de un minuto registrados y podrán ser concedidos en cualquier momento durante el partido. Dentro de los **dos últimos** minutos del partido, podrán pedir un tiempo muerto extra de televisión de 30 segundos.

Art.6

La puntuación dentro de la línea 6,75 será de **un punto** y fuera de la línea de 6,75 la puntuación será de **dos puntos**.



Art.7

La puntuación de un partido será a **21 puntos**. Si el tanteo está empatado al final del tiempo de juego, el partido continuará con una prórroga. El primer equipo en anotar 2 puntos durante la prórroga, ganará el partido (No hay tiempo en la prórroga).

Art.8

Toda acción de fuera, balón parado, falta personal (sin tiro libre) se realizará en saque en "check ball". Cabecera del inicio de la línea de 6,75.

Art.9

En caso de una situación de balón retenido (lucha), se concederá el balón al equipo defensor. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 12 segundos.

Art.10

Una sustitución es una interrupción del partido solicitada por el sustituto para convertirse en jugador. Ambos equipos pueden realizar una sustitución cuando el balón esté muerto, antes del intercambio de balón (check-ball) o de un tiro libre.

Art.11

Un regate es el movimiento de un balón vivo causado por un jugador con control de ese balón y que lo lanza, palmea, rueda sobre el suelo.

Un regate comienza cuando un jugador, tras haber obtenido el control de un balón vivo sobre el terreno de juego:

Impulsa las ruedas grandes de su silla de ruedas al tiempo que bota el balón simultáneamente, ó da uno o dos impulsos sobre las ruedas grandes de su silla de ruedas mientras el balón, o bien descansa sobre su regazo, no entre sus rodillas, o lo sostiene en su(s) mano(s), seguido de un bote del balón. Esta secuencia puede repetirse tantas veces como el jugador desee, ó usa ambas secuencias mencionadas alternativamente, ó

Lo lanza, palmea, rueda, bota en el suelo o lanza deliberadamente contra el tablero y lo vuelve a tocar antes de que toque a otro jugador.

Se considera un "fumble" o manejo defectuoso del balón el hecho de que un jugador pierda accidentalmente el control de un balón vivo en el terreno de juego y lo vuelva a recuperar.

Las siguientes acciones no constituyen regate:

- Lanzamientos sucesivos a canasta.
- Cometer un "fumble" al inicio o al final de un regate.
- Los intentos de obtener el control del balón mediante palmeos para alejarlo de otros jugadores.
- Arrebatar el balón a otro jugador con un palmeo.
- Interceptar un pase y establecer el control del balón.
- Pasarse el balón de una mano a otra y permitir que descansa en una o ambas manos antes de tocar el suelo, siempre que no se cometa una violación del avance.
- Lanzar el balón contra el tablero y recuperar el control del balón.

Art.12

Un jugador puede avanzar con un balón vivo en el terreno de juego en cualquier dirección dentro de los siguientes límites:

El número máximo de impulsos mientras sostiene el balón no excederá de 2.

Art.13

Cualquier movimiento de pivote será considerado como parte del regate y se limitará a 2 impulsos consecutivos sin hacer botar el balón.

La acción de frenar la rueda sin que haya un movimiento de avance o retroceso de la(s) mano(s), no se considera un impulso.

Art.14

Un jugador no permanecerá más de **3 segundos** consecutivos en la zona restringida de los adversarios mientras su equipo tenga el control de un balón vivo dentro del terreno de juego y el reloj de partido esté en marcha.

Art.15

Levantarse de la silla de ruedas, "Lifting", es la acción de un jugador de elevar sus nalgas de manera que ambas dejen de estar en contacto con el asiento de la silla de ruedas o el cojín, cuando se use, para obtener una ventaja injusta.

Un jugador no debe levantarse de la silla de ruedas para lanzar, rebotar, pasar el balón o intentar bloquear un lanzamiento o interceptar un pase de un oponente o intentar recoger un pase de un compañero, o durante el palmeo entre dos al inicio del primer cuarto.

Un jugador no debe provocar que todas las partes de su silla de ruedas dejen de estar en contacto con el suelo mientras ambas manos no están en contacto con las ruedas grandes ("jumping" / salto).

Art.16

Se puede sancionar cualquier número de faltas contra cada equipo. Independientemente de la penalización. Importante: se penaliza al equipo y no al jugador.

Art.17

Si se comete la falta sobre un jugador que no está en acción de tiro:

El juego se reanuda mediante un intercambio de balón (check ball) por el equipo no infractor.

Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo, se lanzarán 2 tiros libres a partir de la 7ª falta de equipo.

Si se comete la falta sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:

Si el lanzamiento desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre. Se otorgarán 2 tiros libres a partir de la 7ª falta de equipo.

Si el lanzamiento desde dentro del arco no se convierte, se concederá 1 tiro libre. A partir de la 7ª falta de equipo, se concederán 2 tiros libres.

Si el lanzamiento desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.

Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin tiempo de juego, o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán 1 o 2 tiros libres. Se otorgarán 2 tiros libres a partir de la 7ª falta de equipo.

A partir de la 9ª falta del equipo infractor sería 2 tiros libres + posesión.

Art.18

Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando sea sancionado con 2 faltas técnicas. La falta técnica contará como una de las faltas de equipo.

Se concederá 1 tiro libre a los adversarios. El partido se reanudará como sigue.

Art.19

Durante el partido es posible que se produzca algún problema en una silla de ruedas que provoque que la misma no funcione correctamente o sea peligrosa. El árbitro detendrá el partido en el momento más apropiado y permitirá al equipo repararla. Si la reparación no puede ser completada en un máximo tiempo de 50 segundos, el jugador debe ser sustituido.

Es posible que un jugador pueda caerse de la silla sin que se haya producido ninguna falta. Los árbitros deberán prestar especial atención a la necesidad de proteger a dicho jugador al determinar el momento más apropiado para detener el juego.

Art.20

Todos los deportistas que participen en los torneos de 3x3, deben tener clasificación deportiva. Se solicita por las Federaciones Territoriales de forma on-line a través de la web de la Federación Española. El coste de cada clasificación deportiva tiene un coste único, no se ha de pagar cada temporada.

Art.21

Todo deportista con discapacidad física debe tener licencia federativa en vigor.

Art.22

Las inscripciones se realizarán a través de correo deporte@fmddf.es

Art.23

Para la participación de los torneos, habrá un mínimo de 3 equipos y un máximo de 8 equipos inscritos. En caso de que haya mayor número de inscripciones, el criterio para seleccionar a los 8 equipos será por orden de inscripción.

3. Logo



4. Formato de la Competición

(Según nuestra previsión, y en vista de la confirmación de las partes)

Estructura de la Liga

Cada equipo se enfrentaría a todos los demás equipos en un formato de liga de ida y vuelta.

Habría dos enfrentamientos con cada equipo.

Sistema de Competición

Para una liga de 4 equipos y 4 jornadas, un sistema de competición adecuado podría ser el siguiente:

Ida:

Jornada 1:

- Equipo A vs. Equipo B
- Equipo C vs. Equipo D
- Equipo A vs. Equipo C

Jornada 2:

- Equipo B vs. Equipo D
- Equipo A vs. Equipo D
- Equipo B vs. Equipo C

Vuelta:

Jornada 3:

- Equipo A vs. Equipo B
- Equipo C vs. Equipo D
- Equipo A vs. Equipo C

Jornada 4:

- Equipo B vs. Equipo D
- Equipo A vs. Equipo D
- Equipo B vs. Equipo C

1. Temporada Regular

- Los equipos se enfrentan entre sí en partidos de ida y vuelta.
- Tres partidos cada jornada
- Los puntos se otorgan por partido, con 2 puntos por victoria y 1 punto por derrota.

- Para determinar el campeón de Liga, se revisará el documento de puntos.

2. Localización

- Cada equipo cederá su instalación de entrenamiento para la realización de una de estas 4 jornadas.

3. Duración

- Dependiendo de la disponibilidad de tiempo y la frecuencia de los juegos, la liga se llevará a cabo durante la temporada deportiva 2025-26.

4. Desempates

- En caso de empate en la clasificación al final de la temporada regular, se pueden utilizar criterios de desempate, como diferencia de puntos o enfrentamientos directos, para determinar la posición final de los equipos.

5. Calendario

*Aún por determinar

6. Equipos Participantes (previsión)

- CB Raíces de Móstoles
- Estuameb
- Escuela Las Rozas
- Escuela Once

7. Premiación

La competición tendrá premiación en la última jornada de liga y se proclamará el Campeón de Liga BSR Escuelas 3x3 de la Comunidad de Madrid.

8. Inscripción

Para realizar la inscripción de equipo, deberán contactar con deporte@fmddf.es.
El coste de la inscripción será gratuito. (Pendiente de aprobación)

9. Licencias

Cada deportista deberá tener licencia nacional en vigor, y la deberá tramitar el club con la Federación autonómica correspondiente en deporte@fmddf.es. Más información en www.fmddf.es/federate

10. Recursos

Desglose de los costes asociados a la organización de una Liga de baloncesto en silla de ruedas de Escuelas 3x3:

Costes asumidos por la FMDDF:

- Costes de Árbitros (incluidos gastos de traslado)
- Costes de Oficiales de Mesa (incluidos gastos de traslado)
- Costes de gastos de gestión

- Costes de publicidad y promoción
- Costes de premiación

Costes u organización de los clubes:

- Equipaciones de los equipos
- Disponibilidad de pabellón

Es importante tener en cuenta que los costes pueden variar significativamente según la ubicación, el tamaño y la escala de la liga.

11. Contacto y Soporte

Para cualquier consulta, pregunta o petición de información adicional acerca de la Liga LiBEA 3x3 CAM pueden contactar con deporte@fmddf.es