

CLUB DE BALONCESTO ENCANTADA

TORNEO PREPARATORIO 2010

TIEMPO DE JUEGO

Categorías 7-8 y 9-10 jugarán cinco (5) periodos de cinco (5) minutos. El tiempo extra se jugará de dos (2) minutos, solamente en los juegos de la ronda de campeonato*. En los partidos que terminen empatados, se otorgará una victoria a cada equipo, durante la temporada regular (todas las categorías).

Categorías 11-12 y 13-15 jugarán cinco (5) periodos de seis (6) minutos. El tiempo extra se jugará de tres (3) minutos, solamente en los juegos de la ronda de campeonato*.

Para jugar los cinco periodos deben estar presentes al menos ocho (8) jugadores en uno de los equipos. En caso de presentarse siete (7) jugadores o menos en ambos equipos, entonces se proceden a jugar 4 periodos.

En la categoría 13-15, de llegar 7 jugadores o menos a cada equipo entonces se procederán a jugar 4 periodos de 7 minutos.

TIEMPOS PEDIDOS (TIME OUT)

Los tiempos pedidos o "time outs" se le pedirán a los árbitros o la mesa. Se otorgarán tres tiempos acumulativos por juego (cuatro en la ronda de campeonato). En el tiempo extra (ronda de campeonato) se concederá un tiempo adicional. Los tiempos que no se utilicen durante el periodo regular no podrán utilizarse en el tiempo extra. En todas las divisiones el tiempo lo pide el dirigente a los árbitros o a la mesa de anotaciones. El árbitro hará dos avisos al dirigente para que termine el tiempo pedido y envíe a los jugadores a cancha. Si luego del segundo aviso los jugadores no han entrado a cancha, entonces se dará un "time out" automático al equipo que no cumpla con esta regla. Si al equipo no le quedan "time outs" disponibles entonces se procederá a cantar una falta técnica.

BONO

En todas las Categorías se cobrarán dos tiradas libres en la **quinta** falta colectiva por periodo.

LIMITE DE PUNTOS

Los jugadores podrán anotar un límite de puntos por juego. Una vez alcanzado el límite se detendrá el juego y el jugador tendrá que salir de juego. La cantidad de puntos podrá ser rebasada en el último canasto. Si se anota el canasto de pasar el límite con una falta personal se procederá a tirar el tiro libre y luego el jugador deberá salir de juego. Si el jugador llega al límite desde la línea del tiro libre deberá salir de juego una vez termine de tirar su penalidad. Los límites de puntos son los siguientes:

- Categoría 7-8 años – 12 puntos - Series de campeonato 16 puntos
- Categoría 9-10 años – 16 puntos - Series de campeonato 20 puntos
- Categoría 11-12 años – 20 puntos - Series de campeonato 25 puntos
- Categoría 13-15 años – 25 puntos - Series de campeonato 30 puntos

Los jugadores que rebasen la cantidad de puntos durante el tiempo regular podrán volver a entrar a juego de surgir tiempo extra. No se utilizará la regla de límite de puntos durante los tiempos extra que se necesiten jugar en los partidos de campeonato.

Si un jugador anota la cantidad de puntos permitidos antes de completar sus dos (2) periodos reglamentarios, podrá permanecer en cancha siempre y cuando no anote más puntos. De notar algún intento de campo o de recibir falta personal en intento de tiro, se le cantará una falta técnica y se anulará cualquier anotación. Con la falta técnica se le adjudican dos (2) tiros libres y la bola al lado al equipo contrario.

PARTICIPACION DE JUEGO PARA TODAS LAS CATEGORIAS

- Todos los jugadores deberán participar, en dos periodos completos, como mínimos.
- Ningún jugador podrá ser sustituido durante sus periodos de participación.
- Ningún jugador puede jugar los cinco periodos en el tiempo regular.
- En todas las categorías deben presentarse al menos cinco (5) jugadores al comienzo del partido. De no haberlos se dará un tiempo de espera de cinco (5) minutos luego de la **hora señalada** para proceder con la confiscación del partido. **Esto se hará solamente en el primer partido de la jornada, en los demás no habrá tiempo de espera.**
- **En todas las categorías, no se confiscarán partidos siempre y cuando se presenten al menos seis (6) jugadores antes del comienzo del tercer periodo del partido.**
- Al finalizar el **segundo** periodo del partido, en todas las categorías se procederá a contar el número de jugadores en cada equipo y se otorgarán dos (2) puntos por cada jugador de diferencia al equipo con mayor número de jugadores, previo al comienzo del **tercer** periodo. Si un equipo presenta sólo seis (6) jugadores y el otro equipo presenta nueve (9) o diez (10) jugadores, a este último se le concederán dos (2) tiradas libres antes del comienzo del **tercer** periodo, esto en adición a los puntos otorgados por diferencia de jugadores.
- En la categoría 9-10 habrán equipos con 9 jugadores y **se usará sólo la diferencia a base de 9 jugadores.**
- **Si a un equipo le llegan sólo 6 jugadores al comienzo del tercer periodo, y al otro equipo le llegan 7 o más jugadores, el dirigente con mayor número de jugadores escogerá qué jugador del equipo contrario deberá sentarse en el cuarto periodo. Si le llegaron 8 o más jugadores, entonces escogerá quién se sienta en el tercer y cuarto periodo.**
- Aquellos jugadores que de antemano sepan que no se presentarán a un partido por razón de compromisos que no le permitan asistir, deberán notificar por escrito a la Liga, **con una semana de anticipación**, para que no se aplique la debida penalidad por diferencia de jugadores. **Esto se hará sólo durante la temporada regular.**
- **Los jugadores que se encuentren lesionados no serán considerados para la penalidad siempre y cuando se presenten al partido y se mantengan en el banco durante el mismo.**
- De un jugador lesionarse al comienzo de la temporada y no poder jugar más, se evaluará si ese jugador puede ser sustituido por otro jugador de calidad similar. Esto se haría durante los primeros **tres** partidos de la temporada regular. Luego de esto no se podrá reemplazar.
- En caso de lesión durante el juego y el jugador debe sustituirse, el dirigente escoge al jugador que sustituye al lesionado. El tiempo le cuenta como periodo jugado a ambos jugadores y solo se contara como periodo participado al que sale lesionado, si el lesionado se recupera en el mismo periodo puede volver a entrar a juego por el mismo jugador que lo sustituyo o cualquiera que haya cumplido con sus periodos de

participación. El jugador que llegue luego de comenzar el **segundo o tercer periodo** jugará un periodo obligatorio y el resto a discreción del dirigente. Si llega luego de comenzar el cuarto periodo **no podrá jugar**.

REGLAS ESPECIALES DE DEFENSA

- En la Categoría 7-8 años se jugará defensa dentro del área de tres puntos durante los primeros **cuatro periodos** y media cancha, durante la temporada regular. **En la etapa de los cruces los equipos que conformen la División A podrán defender a cancha completa durante el último parcial. Los de División B seguirán defendiendo a mitad de cancha.** En cada periodo se hará una advertencia por defensa ilegal y de volver a defender de forma ilegal se aplicará una falta técnica administrativa que consistirá de dos tiros libres y la bola al lado. Habrá penalidad en la zona de tres segundos (el árbitro contará cinco (5) segundos). A discreción del árbitro se le permitirán ciertas violaciones a los jugadores siempre y cuando no tomen ventaja de la situación.
- Categoría 9-10 años se jugará defensa mitad de cancha durante los primeros **tres periodos** y cancha completa durante los **últimos dos** periodos de juego. Durante el partido sólo se hará una advertencia por defensa ilegal y de volver a defender de forma ilegal se aplicará una falta técnica administrativa, que consistirá de dos tiros libres y la bola al lado.
- Categorías 11-12 y 13-15 años jugaran defensa abierta todo el tiempo.

OTRAS REGLAS ESPECIALES

- **En la Categoría 7-8 no está permitido el canasto de tres (3) puntos, en ningún momento. Todo canasto de campo contará como dos (2) puntos.**
- En las categorías 7-8 y 9-10 de un equipo tener ventaja de doce (**12**) puntos ó más, luego de cada canasto tendrá que defender en el área de tres segundos o "key lock" (debe mantenerse defendiendo en esta área en todo momento que mantenga la ventaja).
- En la **Categoría 7-8** en la defensa ilegal se aplicará una advertencia por **periodo**, de volver a defender de forma ilegal se aplicará una falta técnica administrativa dos tiros y la bola al lado.
- En la **Categoría 9-10** en la defensa ilegal se aplicará una advertencia por **juego**, de volver a defender de forma ilegal se aplicará una falta técnica administrativa que con lleva dos tiros y la bola al lado.
- En las categorías 11-12, luego de ventaja de **quince (15)** puntos deberán defender detrás del área de tres puntos.
- En la categoría 13-15, luego de ventaja de **veinte (20)** puntos deberán defender a **mitad de cancha**.
- Jugador que cometa cinco faltas personales permanece jugando hasta que complete sus periodos de participación del juego. Por cualquier falta que cometa después de la quinta falta personal, se cobrarán dos (2) tiros libres y la posesión de la bola al equipo contrario, adicional a esto se cobrará todo lo que sea necesario de acuerdo a la situación que se presente en el juego. **El jugador puede anotar y/o hacer intentos de tiro.**
- Se jugará bajo la Regla Americana de juego, por lo que no habrá tiempo límite en las posesiones de balón. **Esto no aplicará en la Categoría 7-8, donde el tiempo de posesión será de treinta segundos.**
- En las tiradas libres, los jugadores deberán mantenerse en su posición durante la ejecución del tiro y podrán luchar el rebote una vez el balón haga contacto con el aro. Jugador contrario que brinque adelantado y el tiro libre no es anotado, se procederá a

otorgar un tiro libre adicional. Si se adelanta del mismo equipo entonces se procederá a anular el tiro.

- Durante los **últimos dos minutos** del juego, de un equipo pedir tiempo en su lado defensivo, procederá a sacar el balón a mitad de cancha.
- El reloj de juego no se detendrá excepto en situaciones en que hay falta personal, lesión o el balón salga del área de juego. En los **últimos dos minutos** del juego y de los tiempos extras (ronda de campeonato) se detendrá el reloj en todas las jugadas.

CODIGO DE DISCIPLINA

1. Durante el desarrollo del partido sólo se permitirá el entrenador de pie en el banco, y éste puede ceder esta responsabilidad al asistente y el entrenador se mantiene sentado. El dirigente de cada equipo **deberá presentarse con una vestimenta apropiada. No se permitirán dirigentes con sandalias, chancletas, pantallas, camisas sin mangas, gorras ni en pantalones cortos de jugar.**
2. Cuando los árbitros del juego penalizan con una falta técnica al entrenador, asistente o cualquier personal que esté sentado en el banco del equipo, dicho equipo pierde el derecho de tener cualquier personal de pie durante la continuación del juego. El "coaching box" será determinado al comienzo de cada partido por los árbitros y/u oficiales de mesa, en caso de no haber marcas del mismo.
3. El entrenador o los jugadores serán expulsados al recibir dos faltas técnicas directas. (faltas técnicas administrativas no serán consideradas para la expulsión del dirigente o jugador)
4. El entrenador o personal técnico que sea expulsado del juego de forma directa por acto de indisciplina, será penalizado con un juego de suspensión y no podrá presentarse a la cancha en el próximo juego en calendario.
5. Jugador que sea expulsado de juego por actitud antideportiva e indisciplina será penalizado con un juego de suspensión (esto será evaluado por la junta del CBE). Debe cumplir la suspensión del juego el próximo partido en calendario y debe estar presente en la cancha en uniforme.
6. Entrenador, personal técnico o jugador que arremete o haga intento de agredir físicamente a un árbitro o a un oficial del torneo será expulsado del torneo y se procederá a celebrar una vista administrativa y se le enviara una resolución a la Comisión Técnica de la Federación de Baloncesto de Puerto Rico.
7. Equipo que abandone la cancha en protesta por decisión de los árbitros o del director de cancha se procederá a confiscar el juego.

REGLAS CLUB DE BALONCESTO ENCANTADA

1. La sustitución se considera en cualquier momento en que la bola esté muerta.
2. Se jugará con el sistema de posesión de bola. Se brinca en la primera jugada del juego (Excepto de surgir una falta técnica) y luego se juega con posesión durante todo el juego incluyendo los tiempos extras.
3. Los jugadores activos deberán estar todo el tiempo sentados en el banco. De tener necesidad de beber agua solamente podrán salir del banco a beber líquidos durante los tiempos pedidos.
4. En cualquier protesta el coach debe dirigirse a la mesa para detener el partido y se debe detener el mismo en la próxima bola muerta.
5. Jugador que le pegue al tablero aunque sea en gestión defensiva será penalizado con una falta técnica administrativa, **dos tiros y la bola al lado**. Si hay canasto es válido y se adjudicará la falta técnica con un tiro y la bola al lado. Jugador ofensivo también será penalizado con una técnica administrativa si le pega al tablero.
6. **Jugador que no se presente con uniforme completo no podrá jugar.** De necesitar jugar con camisa debajo del uniforme, se recomienda que sea del mismo color o blanca.

7. Las camisetas a utilizarse en este torneo son reversibles. El equipo que aparezca en el itinerario como local usará la camiseta del lado azul y el visitante la usará del lado anaranjado.
8. **Los jugadores que pierdan sus uniformes no podrán participar con un uniforme distinto al entregado. De un jugador necesitar un uniforme nuevo tendrá que pagar el costo del mismo (\$20 la camiseta y \$20 el pantalón).**
9. Durante los juegos no se permitirán fanáticos ni padres detrás de los bancos de los equipos ni detrás de los canastos, tampoco se permitirán detrás de la mesa de los oficiales del torneo.
10. Durante la ejecución de tiradas libres en el transcurso del partido de los equipos en las Categorías 7-8 y 9-10 no se podrá realizar ningún tipo de ruido innecesario por parte de los fanáticos. Se le dará un tiro adicional al jugador si falla por esta situación.
11. Los árbitros tienen jurisdicción sobre el juego quince minutos antes de comenzar el mismo y hasta firmar la hoja de anotaciones. Todo lo aplicado en este intervalo será aplicado al juego.
12. Cualquier jugador que provoque o inicie una pelea será expulsado del juego automáticamente. Cualquier jugador que responda a una agresión será expulsado si continúa alterado o provocando otras situaciones.
13. Cuando un jugador es expulsado del juego tendrá que terminar el juego en el banco y su comportamiento es responsabilidad del dirigente.
14. Cualquier burla, mofa, reto o señales obscenas hacia los fanáticos, árbitros, oficiales de mesa, jugadores contrarios, se le aplicará una falta técnica directa dos tiros y la posesión.
15. Los equipos han sido formados tratando de crear el mejor balance entre los mismos basado en el conocimiento de la mayoría de los jugadores y lo observado durante el periodo de clínicas y fogueos. De notarse algún desbalance competitivo entre los equipos el director del torneo procederá a hacer los cambios necesarios de jugadores buscando corregir esta situación. Los cambios se harían durante los primeros tres (3) partidos de cada equipo.
16. **Este Reglamento ha sido preparado siguiendo los reglamentos anteriores del Club y tomando en consideración el reglamento establecido por el Departamento de Recreación de Deportes para las ligas y clubes que están acreditados por esa institución.**
17. El director de torneo tiene la potestad de realizar cambios en el reglamento o en el itinerario si así lo amerita necesario.

Revisado 22 de noviembre de 2010