

**REGLAMENTO DE BALONCESTO MODIFICADO PARA 2012 - 2013**  
**Actualizado Septiembre 2012**

**1. De la participación.**

1.1 Los Torneos UNCOLI de Baloncesto se registrarán por las disposiciones contenidas en el presente reglamento y los casos no previstos los definirá el Comité Organizador, con el visto bueno del coordinador de deportes UNCOLI.

**1.2 Las situaciones de juego se registrarán por el Reglamento FIBA vigente, aprobado por el Comité Central de FIBA en Rio de Janeiro, Brasil, el 29 de Abril de 2.012 y de aplicación, a partir del 1 de Octubre de 2.012.**

1.3 Los participantes a tener en cuenta en cada Torneo, serán las edades de los estudiantes para las categorías en cada año escolar, así:

CATEGORIAS	TEMPORADA 2012 - 2013	TEMPORADA 2013 a 2014	TEMPORADA 2014 - 2015	TEMPORADA 2015 - 2016	TEMPORADA 2016 - 2017
MAYORES	1993 - 1996	1994 a 1997	1995 a 1998	1996 a 1999	1997 a 2000
JUVENIL	1997 - 1998	1998 - 1999	1999 - 2000	2000 - 2001	2001 - 2002
INFANTIL	1999 - 2000	2000 - 2001	2001 - 2002	2002 - 2003	2003 - 2004
PREINFANTIL	2001 - 2002	2002 - 2003	2003 - 2004	2004 - 2005	2005 - 2006
BENJAMINES	2003 - 2004	2004 - 2005	2005 - 2006	2006 - 2007	2007 - 2008
SEMILLERO	2005 - 2006	2006 - 2007	2007 - 2008	2008 - 2009	2009 - 2010
PEE-WEES	2007 - 2008	2008 - 2009	2009 - 2010	2010 - 2011	2011 - 2012

1.4 Cada equipo podrá inscribir un máximo de veintidós (22) alumnos-jugadores. En la planilla de juego se podrán inscribir dieciocho (18) jugadores para cada

partido. Se podrán realizar cambios en la inscripción EL MISMO DIA DEL JUEGO, con carta firmada por el Jefe de Departamento y/o Director Atlético del colegio interesado.

*Parágrafo Los colegios participantes deberán entregar la planilla de inscripción debidamente diligenciada al Organizador del Torneo. El plazo máximo de entrega vence el día del primer juego. Si este paso no se cumple el colegio infractor deberá pagar una multa, según lo dispuesto en el Reglamento General de la UNCOLI.*

*La hoja de disponibilidad deberá ser diligenciada digitalmente y enviada al Organizador, con copia al Coordinador de Deportes UNCOLI, con dos (2) días de anticipación al Congreso Técnico, para su análisis.*

## **2. Del inicio de los juegos y el desarrollo del Torneo.**

2.1 Todos los equipos deberán presentarse debidamente uniformados, **pantaloneta y camiseta en un 80% de uniformidad, aclarando las situaciones de colores y rayas en ellos.** No se aceptarán los números trazados con tiza, esparadrapo, cinta de enmascarar o similares. En los juegos en que los dos equipos coincidan en el color de la camiseta, deberá cambiarse de color el equipo que figure como local en la programación. (El que aparece de primero en la programación.) Sólo en este caso se permitirá el uso de los petos.

Equipo que no se presente debidamente uniformado perderá por W.O. **Jugador que no esté debidamente uniformado no podrá jugar.**

2.2 El Entrenador deberá entregar por escrito la nómina de su equipo a la mesa de control, con los respectivos nombres y numeración, quince (15) minutos antes de la hora programada del juego. En dicha nómina sólo se podrán inscribir: El Entrenador-Jefe, dos (2) Entrenadores Asistentes, PERSONAS AUTORIZADAS y dieciocho (18) jugadores. Sólo los que hayan presentado su carné en la mesa de control podrán permanecer en el banco de juego.

*Parágrafo: Sólo en caso fortuito se podrán entregar los carnés al cierre de la planilla; sino lo hace se le declara perdedor por W.O. Si el equipo que no presenta carnés gana el partido, se dará como resultado 20-0 a favor del equipo contrario; si perdió el juego se mantendrá el marcador final.*

- 2.3 Los equipos dispondrán de diez (10) minutos de calentamiento dentro del campo de juego, contados a partir del ingreso al terreno de competencia del segundo equipo. Se sobre entiende que estos estarán presentes antes de la hora fijada en la programación.
- 2.4 Cada equipo deberá presentar al inicio del juego un balón reglamentario (BALON N° 7 Mayores Masculino y BALÓN N° 6 para Mayores Femenino), que esté en buenas condiciones. Se solicita poder disponer de estos balones en los coliseos programados.
- 2.5 Teniendo en cuenta el registro de disponibilidad de los colegios, no se aplazarán partidos. El único motivo de aplazamiento de los partidos será el originado por caso fortuito o fuerza mayor. En este caso el organizador programará nuevamente el partido.
- 2.6 **Cada colegio pondrá a disposición el servicio de enfermería durante los partidos que se realicen en sus instalaciones.**

### **3. De las innovaciones a las reglas de juego.**

- 3.1 Se jugarán cuatro (4) períodos de diez (10) minutos cada uno, con dos (2) minutos de descanso entre cuartos y de cinco (5) minutos en la mitad del juego. A los dos primeros períodos se les denominará el Primer Tiempo y a los períodos tercero y cuarto se les llamará Segundo Tiempo.
- 3.2 Los tiempos muertos computables se pueden conceder de la siguiente manera:
- 3.2.1 En cualquier bola muerta a solicitud del entrenador.
- 3.2.2 Después de cesta convertida, siempre y cuando se solicite con anterioridad (antes que la BOLA ESTE EN LAS MANOS DEL JUGADOR PARA REPONERLA).
- 3.2.3 Solamente el jugador(a) que está en control del balón podrá solicitar tiempo computable. Este tiempo muerto lo puede solicitar el jugador de tres maneras

diferentes: Primero, señalizando una T con las manos. Segundo, llevando la mano

al hombro. Tercero, diciendo “me da tiempo Señor Juez.”. Si se han completado

los tiempos computables de cada mitad de juego y el jugador pide tiempo, el

equipo recibe un llamado de atención y pierde la posesión del balón. Si hay

reincidencia el equipo se hará acreedor a un técnico al banco.

3.3 En los casos de penalidades que implique tiros libres y luego reposición lateral se podrá conceder un tiempo computable entre el cobro de los tiros libres y/o la reposición lateral, para cualquiera de los dos equipos.

3.4 Cada equipo en la ofensiva dispondrá de máximo **30 segundos** para buscar un lanzamiento y **10 segundos** para pasar a la zona de ataque.

3.5 Se podrán realizar sustituciones en cualquier bola muerta, por parte de ambos equipos, con previo aviso en la mesa de control.

#### **4. De los Árbitros.**

4.1 Los equipos participantes deben tener en cuenta siempre que la máxima autoridad dentro del campo de juego son los Árbitros, y por lo tanto hay que aceptar sus fallos. Es deber, tanto de los jugadores, como de todo el personal que está en el banco de juego, respetarlos, ser corteses y amables con ellos y colaborarles al máximo.

*Parágrafo: los Árbitros tienen el deber de informar veraz, detallada e imparcialmente al Organizador sobre los hechos o situaciones que consideran anómalas o que vayan en detrimento del evento.*

*Parágrafo: los Árbitros deben presentarse al campo de juego por lo menos con veinte (20) minutos de antelación a la hora fijada para el partido; desde el momento, empiezan sus tareas de juzgamiento y su presencia es imprescindible. Deben revisar que todo esté en orden en el campo de juego y que no haya obstáculos que puedan lesionar a un jugador.*

*Parágrafo: al momento de ir a administrar el balón los árbitros deben entregarlo al jugador (con bote o en las manos) nunca dejarlo en el piso.*

*Parágrafo: Se resalta el siguiente procedimiento durante los tiempos computables:*

*a): Los árbitros deben ir al banco de ambos equipos y avisar que el tiempo*

*finalizo,*

*b): si se presenta una situación similar, en la cual los equipos se demoran,*

*advertir que se le dará un tiempo computable, .*

*c): dar un tiempo computable,*

*d): si no lo tiene se sanciona una falta técnica al banco.*

*Parágrafo: Tareas Básicas de la Mesa de Control.*

*Revisar los carnés, conservándolos hasta el final del juego.*

*En los escenarios donde **no** se disponga de Tablero electrónico y/o del cronómetro de los 30 segundos, es obligatorio que los jueces de mesa informen periódicamente en voz alta: el marcador, el tiempo de juego y el conteo de los treinta segundos.*

*El anotador deberá colocar la hora de iniciación real de los partidos.*

*Detener el cronómetro cada vez que haya una bola muerta.  
“Muchos de los enfrentamientos con los Entrenadores se producen por el mal manejo del tiempo de juego.”*

*Levantar los indicadores de las faltas una vez el árbitro haga la señalización.*

## **5. Del sistema de Juego y la Puntuación.**

5.1 El sistema de juego se define en cada Congreso Técnico dependiendo del número de participantes para cada torneo. Para deportes de conjunto se tendrán siete juegos para cada equipo en la primera fase.

5.2 Para la Fase final se tendrán en cuenta los primeros ocho equipos de la tabla de puntuación, jugando (2) Así:

Cuadrangulares: 1-4-6-8 y 2-3-5-7.

Semifinales: 1 A vs 2 B y 1B vs 2A,

Finales: Perdedores 3 y 4, Ganadores 1 y 2.

5.3 La Tabla de puntuación se establecerá por el record de cada equipo entre el número de triunfos y el número de derrotas que tenga.

El puntaje establecido para el Torneo es:

Partido ganado                                    2 Puntos.

Partido perdido                                   1 Punto.

Partido perdido por W.O.      0 Puntos y el marcador es de 20-0

5.4 Los desempates en la Tabla de puntuación se romperán en el siguiente orden:

5.4.1. Entre dos equipos: ganador del partido jugado entre sí.

5.4.2 Entre dos equipos que no hayan jugado entre sí: Gol Promedio (puntos a favor dividido en puntos en contra) de la fase.

5.4.3 Tres (3) equipos o más, que jugaron entre sí:

5.4.3.1 Gol Promedio (puntos a favor dividido en puntos en contra de los partidos jugados entre sí).

5.4.3.2 Gol Promedio (puntos a favor dividido puntos en contra de todos los partidos jugados en la fase).

5.4.4 Tres (3) equipos o más, que no jugaron entre sí:

5.4.4.1 Gol promedio (puntos a favor dividido puntos en contra), de la fase.

**Nota: El equipo que haya perdido por W.O. no podrá pasar a la fase final.**

## **6. De la organización.**

6.1 Cuando un entrenador completa sus dos (2) faltas técnicas directas o tres (3) al banco o la combinación de éstas, la sanción será abandonar el terreno de juego y permanecer en el camerino o si lo prefiere, fuera del escenario. (No podrá tener contacto directo o indirecto con el equipo. Y podrá dirigir la siguiente fecha en la categoría respectiva, a no ser que exista un informe en la planilla por parte de los árbitros y se disponga otra cosa.)

Cuando un entrenador es descalificado directamente, su sanción, además de abandonar el terreno de juego, será de un (1) partido.

6.2 Los casos de orden disciplinario que no pueda manejar el organizador, serán llevados al Comité Disciplinario.

6.3 El Tribunal de Penas será conformado por el organizador y dos profesores más del Colegio encargado de la organización.

6.4 *Se hará una sola evaluación de árbitros al final de cada torneo, con la presencia de todos los Entrenadores y los Coordinadores de los grupos de Jueces.*