



REGLAMENTO

1 La regla más importante es el JUEGO LIMPIO (FAIR-PLAY), y por este motivo no hay árbitros. Los Jefes de Pista solo anotan los puntos y faltas personales, rellenan el acta de los partidos y son los mediadores en caso de discusión. Aquellos equipos que no respeten el Fair-Play podrán ser expulsados del torneo.

2 Los únicos horarios válidos serán los que indicará la Organización. *Y cada equipo ha de verificar y asegurarse de la hora y número de pista de cada partido que ha de jugar, no siendo válidas las reclamaciones por supuestas indicaciones erróneas de los voluntarios o de otras personas.*

3 Los equipos estarán compuestos por cuatro jugadores, uno de los cuales comenzará como sustituto.

4 Antes de los partidos, ambos equipos calentarán a la vez, y serán los únicos que estarán en la pista. Pasados los minutos de calentamiento, y al indicarlo el Jefe de Pista o el marcador, comenzará el partido. Si hay algún equipo incompleto (menos de tres jugadores), perderá el derecho a jugar ese partido, pero no el de los otros que le quedasen pendientes de jugar. Si a un partido no se presentaran a jugar ninguno de los dos equipos, la Organización decidirá.

5 Las canastas conseguidas desde más allá de la línea de triple, contarán dos puntos, y las restantes, incluidos los tiros libres, un punto.

6 El ganador del partido será el primer equipo en llegar a los 16 puntos o que vaya por delante en el marcador a 20 minutos de juego (*). En caso de empate, tres de los componentes de cada uno de los equipos tirarán un tiro libre, ganando el equipo que mayor número haya enceestado, y en caso de que el empate persistiera, será a muerte súbita. Mientras se efectúa el desempate, los dos equipos que jugarán a continuación pueden estar realizando ejercicios de calentamiento, sin molestar a los competidores.

7 Al iniciar los partidos, se lanzará una moneda al aire para decidir qué equipo tendrá la primera posesión de la pelota.

8 Después de cada canasta, el balón cambiará de posesión y se reanudará el juego desde el medio campo. Cuando el balón salga fuera del terreno de juego, deberá ponerse en juego por donde ha salido. Antes de ser jugada la pelota, tendrá que ser tocada por un jugador del equipo contrario.

9 Después de un rebote defensivo o balón recuperado, la pelota y los dos pies del jugador que la tenga en posesión tendrán que salir de la línea de triple.

10 Cuando exista lucha, la posesión del balón pasará al equipo defensor, y se iniciará el juego desde el medio del campo.

11 La sustitución de jugadores se podrá realizar después de una falta, canasta o fuera de banda o línea de fondo.

12 Cualquier infracción a las reglas del juego del baloncesto (pasos, dobles, etc.), repercutirán en la pérdida de la posesión del balón.

13 *No existen los tiempos muertos.*

14 Las pérdidas deliberadas de tiempo, contravienen el principio del juego limpio (FAIR-PLAY). El Jefe de Pista controlará que todos los ataques concluyan con un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos y se avisará a los equipos cuando queden 10 segundos aproximadamente. Esta pérdida de tiempo al igual que al realizar el cambio de posesión de pelota, o el cambio de jugadores, se sancionará al equipo infractor con la pérdida de posesión de la pelota, con un tiro libre si no tuviese dicha posesión, y si el equipo contrario tuviese que lanzar un tiro libre en el momento de la acción, se le concedería una nueva posesión.

15 FALTAS: Las 7 primeras faltas de equipo se sacarán siempre de banda, y a partir de la octava se sancionará con un tiro libre. Si un jugador recibe una falta en el momento de tirar a canasta, y ésta es transformada, contará y el balón cambiará de posesión, y en caso de tener ocho faltas el equipo infractor, se lanzará un tiro libre adicional. *En los tiros libres no habrá rebote y una vez lanzado, la posesión pasará al otro equipo.* Las faltas personales intencionadas serán penalizadas por el Jefe de Pista, concediendo un tiro libre y nueva posesión al equipo que haya recibido la falta. Dos faltas intencionadas en el mismo partido llevarán a la expulsión del jugador del resto del Torneo.

Cualquier falta deberá ser señalada por el jugador que la cometa, levantando el brazo hacia el Jefe de Pista en señal de reconocimiento y FAIR-PLAY.

16 El protector de la canasta se considera que es la prolongación de la línea de fondo, por lo cual el jugador se podrá apoyar en él, pero si la pelota toca dicha protección se considerará que es fuera, y cambiará la posesión de la pelota al otro equipo.

17 En cada cancha habrá un Jefe de Pista que velará por el buen orden y FAIR-PLAY de los partidos. El Jefe de Pista **NO ES UN ARBITRO** y llevará el control de los puntos, de las faltas personales y el acta. En todas las discusiones los Jefes de Pista tendrán la última palabra, y esta será inapelable. Si no pudiera tomar una decisión se lanzará una moneda al aire para resolver la polémica. Si una decisión del Jefe de Pista es ignorada, el equipo será penalizado con la pérdida del balón y un tiro libre adicional. La Organización podrá intervenir en las decisiones de los Jefes de Pista para evitar presiones sobre éstos...

18 Cada equipo tendrá un capitán que será su representante único en caso de discusión ante el Jefe de Pista. Aclarada ésta, la decisión es definitiva.

19 La Dirección del Torneo tiene derecho a descalificar a cualquier equipo por las siguientes infracciones:

- El uso de jugadores ilegales. Los jugadores inscritos son los únicos que

pueden jugar en el equipo, obligándose éstos a llevar durante toda la Competición el D.N.I., pasaporte o Libro de Familia para su verificación en cualquier momento, no siendo válidas las fotocopias, sólo el original.

- Información falsa. La información recibida, en la hoja de inscripción, puede ser comprobada en cualquier momento, y si existe alguna falsedad por error o premeditación, ésta será responsabilidad del capitán y su equipo será descalificado.

- Si algún jugador presenta síntomas de embriaguez. Al celebrarse el torneo durante las fiestas patronales, cabe la posibilidad de que algún jugador no acuda en condiciones de participar, al haber ingerido alcohol u otras sustancias no aptas para la práctica del deporte.

- Por conducta antideportiva de uno o más jugadores hacia otros participantes, Voluntarios, y miembros de La Organización, tales como agresiones, peleas, insultos, y todo aquello que se contradiga con la deportividad y el FAIR-PLAY.

- En caso de reclamación, ésta se tendrá que realizar antes del inicio del partido, no siendo válida si éste ya ha comenzado. Si hubiese algún jugador que no tuviese la documentación requerida, no podrá jugar hasta que pueda demostrar su identidad, pero si podrá hacerlo el resto del equipo.

20 Al finalizar cada partido, el Jefe de Pista entregará el acta con el resultado a La Organización, donde verificarán tanto al equipo ganador como al perdedor su próximo partido, pista y hora.

21 En el supuesto caso de rotura de canasta, lesión de un jugador, discusiones prolongadas, reclamaciones o cualquier otra causa de fuerza mayor, el tiempo perdido no se recuperará, acabando el partido a los 20 (*) minutos del comienzo y lo indicará el Jefe de Pista, aunque no haya comenzado el partido real, se considerará jugado el tiempo a partir de la hora indicada por La Organización.

22 Por causas de fuerza mayor, como lesiones, enfermedad, etc., se podrán realizar cambios de jugadores hasta las 18:00 horas del miércoles día 9 de Septiembre. Posteriormente no se admitirá ningún cambio bajo ningún concepto.

23 En caso de que hubiese algún nombre de equipo que pudiese resultar ofensivo, grosero, soez, etc. será modificado y figurará el nombre del capitán.

24 Equipación: Todos los jugadores llevarán la camiseta repartida por la organización durante los partidos. El equipo A del derecho y el equipo B del revés.

*** LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA EL DERECHO A VARIAR LA DURACIÓN DE LOS PARTIDOS**