

ANEXO TÉCNICO BASQUETBOL

1. Categorías y Ramas:

Número	Categoría	Fecha de Nacimiento Varonil y Femenil	Máx. Equipos Por Categoría
1ª.	Infantil Especial	Nacidos (as) en 2011 o menor	12
2ª.	Infantil A	Nacidos (as) en 2010	12
3ª.	Infantil B	Nacidos (as) en 2009	12
4ª.	Infantil C	Nacidos (as) en 2008	12
5ª.	Infantil D	Nacidos (as) en 2007	12
6ª.	Infantil E	Nacidos (as) en 2006	12
7ª.	Juvenil Menor A	Nacidos (as) en 2005	12
8ª.	Juvenil Menor B	Nacidos (as) en 2004	12
9ª.	Juvenil Mayor A	Nacidos (as) en 2002-2003	12
10ª.	Juvenil Mayor B	Nacidos (as) en 2000-2001	12

2. Participantes:

Un alumno puede inscribirse en una categoría de edad superior, pero nunca en una de edad inferior. Una vez inscrito en una categoría, no podrá jugar con otra diferente, aunque sea la correspondiente a su edad.

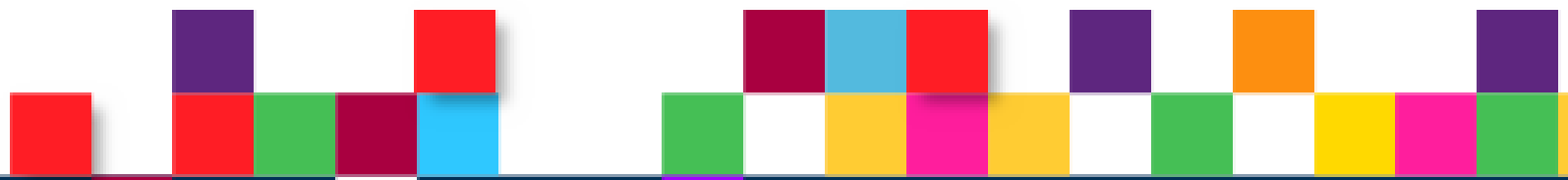
• 2.1 Deportistas

- Alumnos inscritos regularmente que pertenezcan a la Red de Colegios Semper Altius y Mano Amiga, de los territorios de México, Monterrey y del extranjero, en los niveles de preescolar, primaria secundaria y bachillerato (Se excluye la participación de ex alumnos y clubes del ECYD).
- Cada equipo se podrá registrar con un mínimo de 6 jugadores y un máximo de 12 jugadores, un entrenador y un auxiliar.
- El número máximo de equipos registrados por categoría será de 12.

• 2.2 Entrenadores y Delegados por deporte

Todos los entrenadores, y delegado por deporte deberán estar incluidos en la cedula de inscripción correspondiente y avalados por su Colegio.

Ningún entrenador o delegado por deporte podrá desempeñar otra función dentro del Torneo de la Amistad.

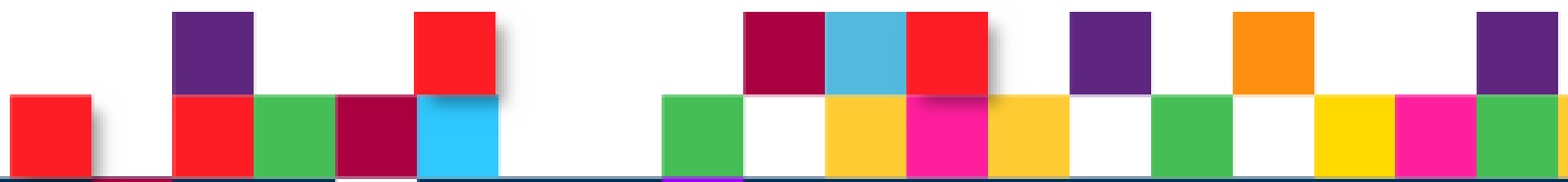


3. Categorías y Especificaciones:

CATEGORÍA	# BALÓN VARONIL	# BALÓN FEMENIL	ALTURA DEL ARO
Infantil A, B, y C	5	5	2.60
Infantil D, E	5	5	3.05
Infantil F y Juvenil Menor A, B	6	6	3.05
Juvenil Mayor A, B y C	7	6	3.05

4. Sistema de Competencia

- Se dará a conocer en la junta previa de acuerdo a los equipos inscritos en cada categoría y rama.
- La puntuación en Round Robín será:
 - (a) Juego ganado: 2 puntos.
 - (b) Juego perdido: 1 punto.
 - (c) Abandono de juego: 0 puntos.
 - (c.1) En caso de abandono, si el equipo infractor tiene el marcador a favor, el puntaje final será de 20 - 0 en contra, en el caso de que el equipo infractor al momento de su abandono tiene marcador en contra dicho marcador se respetará como final.
 - (c.2) En caso de ausencia el marcador será 20-0 a favor de equipo presente.
- En cualquier etapa si al final de un partido el resultado es empate, se jugará un tiempo extra de cinco minutos (sólo el último minuto será cronometrado) a fin de determinar el equipo ganador. Si después de este periodo persiste el empate, se jugarán sucesivamente períodos de cinco minutos (sólo el último minuto será cronometrado) hasta que uno de los dos equipos gane. Los períodos extras son, a efectos de las faltas, prolongaciones de la segunda parte.
- Desempate en la tabla.
 - (a) En caso de que dos equipos que tengan la misma cantidad de puntos clasificatorios se tomará como primer criterio, resultado del juego entre los dos equipos involucrados (tomando en cuenta el resultado final del juego).
 - (b) En caso de haber 3 o más equipos empatados en la clasificación, los criterios de desempate serán:



1. Se contabilizará la puntuación tomando en cuenta sólo los resultados entre los equipos involucrados.
2. Si persiste el empate, será usado canasta average (canastas a favor menos canastas en contra) para determinar los lugares, tomando en cuenta sólo los resultados de los equipos involucrados.
3. Si continúa el empate, los lugares se determinarán usando canasta average de los resultados de todos los juegos que cada equipo obtuvo en el grupo.

(c) Al finalizar el partido es obligación de los dos equipos despedirse con un saludo de mano.

- Perder por default.
 - (a) Cuando no se presente a la hora marcada de inicio de juego a excepción del primer juego de la jornada que tiene como prórroga 10 minutos.
 - (b) Al alinear a un jugador suspendido.
 - (c) Cuando el entrenador invada la cancha y se suspenda el juego definitivamente.
 - (d) Alinear a un jugador que no pertenezca al equipo o categoría.

5. Adecuaciones al reglamento

- Se marcará “falta y cuenta” en todas las categorías, sancionando con un tiro adicional.
- El enceste de 3 puntos será válido a partir de la categoría Infantil F en adelante.
- En un partido, al haber más de 20 puntos de diferencia en el marcador, el equipo que tomó la ventaja deberá presentar defensa de zona mientras prevalezca dicha ventaja, en caso de no acatar esta regla, se considerará falta técnica del entrenador tantas veces como suceda, el objetivo de este punto es el de contribuir a mantener siempre una competencia respetuosa y amigable.
- La regla de 8 segundos para pasar de media cancha, no aplica en las Categorías A, B, C, D y E.
- Los equipos podrán solicitar dos tiempos fuera durante la primera mitad y tres tiempos fuera durante la segunda mitad, cabe mencionar que los tiempos fuera de la primera mitad no son acumulables para la segunda mitad y viceversa.
- Se considerará un tiempo fuera por cada período extra o suplementario.
- Un periodo extra se iniciará con cualquier quinteta inicial siendo esta la responsabilidad y decisión de su entrenador.
- En el periodo extra se podrán conceder sustituciones siempre que el balón esté muerto como consecuencia de un silbatazo del árbitro.



6. Tiempo de juego

- El equipo deberá presentarse 15 minutos antes de la hora programada.
- A la hora señalada dará inicio el período de calentamiento en cancha que será de 5 minutos exactamente y que contará como prórroga en caso de retraso de algún equipo, pero no alterará el inicio del partido, por lo que de no presentarse completo el equipo después de los 5 minutos de calentamiento, perderá el partido por ausencia y no se jugará en otro momento.
- La zona de calentamiento la tendrá que localizar el entrenador, ya que esta no será asignada por el Comité Organizador. Es responsabilidad del entrenador el calentamiento completo de su equipo por lo que deberá preverlo para concentrar anticipadamente a sus integrantes.
- El partido tendrá una duración de 4 cuartos de 10 minutos cada uno, por dos minutos de descanso entre cuartos y 10 minutos al medio tiempo.
- El tiempo será corrido, solo se cronometrará los últimos 2 minutos del 4° periodo, así como el último minuto de los tiempos extra (esto si existe una diferencia en el marcador menor a 10 puntos).
- Se concederá una prórroga de 10 minutos para iniciar el juego, solo en los partidos que inician la jornada y exclusivamente cuando los equipos no tengan el mínimo de 5 jugadores.

7. Fecha, programa y horario de la competencia

El evento se realizará del 2 al 6 de noviembre del 2018 en las instalaciones del CARE y UANL. El programa y horario de competencia será publicado de manera oficial en la página web del Torneo.

8. Cancha de juego y tableros

- En ambas ramas, las dimensiones de la cancha son 28x15 metros. Se permite que estas dimensiones se reduzcan, pero siempre respetando la proporción, por ejemplo: 26x14 metros.
- Las dimensiones de los tableros serán de 1.20 metros de largo x .90 metros de ancho, mientras que los aros se situarán a la altura mencionada en el inciso 3 de este documento.

9. Altas, Bajas y Sustituciones



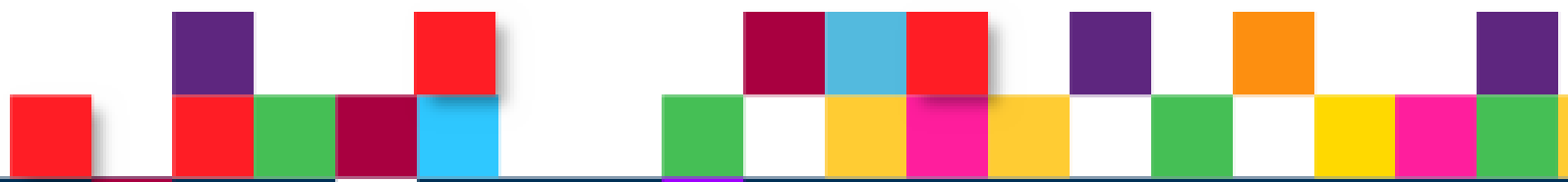
- **9.1 Altas:** Por ningún motivo se permitirán altas una vez concluido del periodo de inscripción. Se deberá llenar el formato de inscripción individual de cada participante, entrenador y/o auxiliar, teniendo como fecha límite el viernes 21 de septiembre de 2018. Después de esta fecha no se recibirá ninguna inscripción.
- **9.2 Bajas:** Deberán ser reportadas al Comité Organizador del Torneo.
- **9.3 Sustituciones:** Sólo se podrán hacer sustituciones de participantes ya inscritos, situación que se atenderá como máximo el día de la junta previa.

10. Uniformes

- Todos los equipos deberán presentarse en el terreno de juego con el uniforme reglamentario debiendo ser todos iguales, con número visible en la espalda a partir del #4, con el nombre del plantel y escudo del colegio al que representan.
- Salvo la numeración en el short (que es opcional), esta regla es de manera obligatoria. El equipo que no presente a todos sus jugadores con su uniforme reglamentario, no podrá jugar el partido y perderá el mismo por marcador de 0 - 20. Esta disposición no podrá ser modificada bajo ningún motivo ni acuerdo.
- Se sugiere presentar dos uniformes, para que cuando el árbitro considere que se presta a confusiones, se determine por medio de un volado, quien hace cambio de uniforme.
- Los jugadores no podrán llevar durante los partidos ningún objeto que sea ajeno a su equipamiento deportivo y que pueda poner en peligro su integridad física o la de sus compañeros (anillos, relojes, pulseras, cadenas, etc.). Se permite únicamente el uso de lentes tipo goggles o lentes de contacto.

11. Protestas

- Toda protesta deberá presentarse por escrito al comité organizador y además tendrá que validarla el (la) director (a) del colegio mediante su firma.
- No se permitirán reclamos ni protestas por parte de padres de familia, familiares ni jugadores.
- El árbitro deberá asentar en la hoja de anotación que existe una protesta, para darle seguimiento a la misma.
- El plazo para presentar las protestas será de 30 minutos, después de la publicación oficial del resultado, anexando las pruebas que juzgue necesarias debidamente fundamentadas y firmadas.
- Deberán ir acompañadas de \$2,500.00 pesos (Dos Mil quinientos pesos 00/100 M/N), en caso de que el fallo sea favorable, la cantidad portada les será devuelta.
 - Los videos y fotografías no serán tomados en cuenta para efectos de protesta de apreciación.



- Los casos no previstos en el código disciplinario serán resueltos por el comité organizador, siendo la decisión inapelable.

12. Comité de Honor y Justicia

- Estará integrado por las personas que designe el Comité Organizador, teniendo éstas la facultad de citar a los involucrados cuando lo consideren necesario.
- Todas sus decisiones se entregarán por escrito a los colegios involucrados y serán inapelables.

13. Arbitraje

- El servicio de árbitros será proporcionado por el Comité Organizador y ellos serán la máxima autoridad dentro de la competencia en el ámbito técnico del reglamento de basquetbol y sus decisiones serán inapelables y se harán merecedores del respeto de todos los participantes de la competencia dentro y fuera de las áreas de juego.
- Los visores se harán merecedores del respeto de todos los participantes del evento dentro y fuera de las áreas de juego.

14. Sorteo de Grupos

- Se llevarán a cabo sorteos y siembras de las disciplinas que así lo requieran. Tendrá efecto en el lugar designado por el Comité Organizador del Torneo de la Amistad de conformidad a la calendarización establecida en el Reglamento General del Torneo de la Amistad.

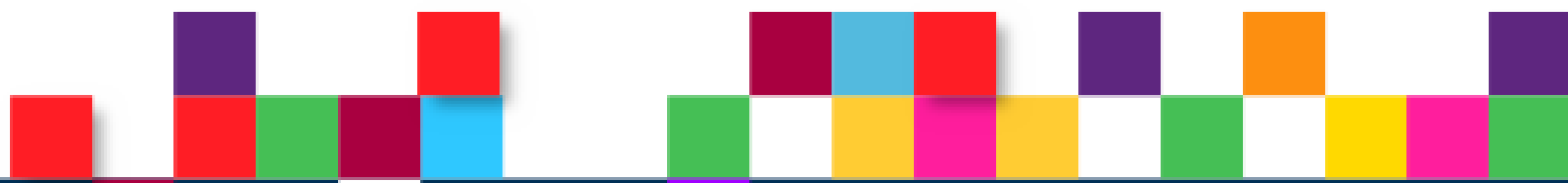
15. Junta Previa

- Se realizará el martes 16 de octubre del 2018 a las 9:00 am en el Gimnasio del Instituto Irlandés de Monterrey.
- Ahí se entregarán los sorteos que forman los grupos de competencia y se dará la información correspondiente de los deportes individuales.

Nota: Los delegados de los colegios que no asistan se sujetarán a las decisiones que se tomen en la junta previa, sin posibilidad de opinar posteriormente a probables cambios de lo acordado.

16. Consideraciones Generales

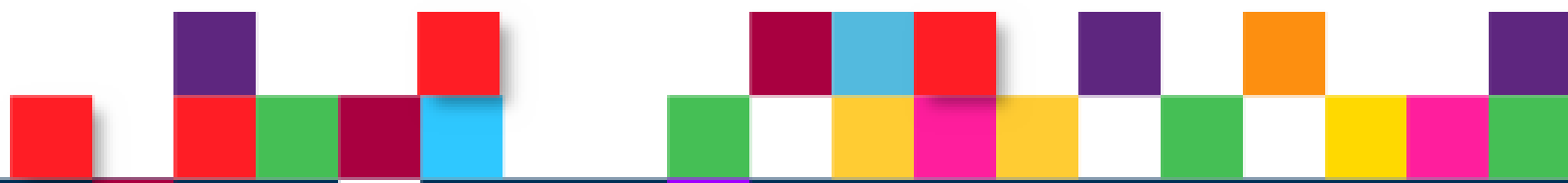
- Para los equipos:



- (a) Al inicio y al final de cada partido los jugadores deberán saludarse como signo de amistad.
- Para los jugadores y entrenadores:
 - (a) En la banca podrán estar únicamente el entrenador, el auxiliar y los jugadores suplentes.
 - (b) Sólo el entrenador y un auxiliar podrán dirigir y dar voces al equipo.
 - (c) En caso de expulsión el jugador no podrá permanecer en la banca de suplentes.
 - (d) En caso de expulsión del entrenador del equipo, el auxiliar tomará su lugar.
 - (e) El entrenador se hará acreedor a una falta técnica, por infringir el código disciplinario.
 - (f) Queda estrictamente prohibido que padres de familia, porras o cualquier persona ajena ingrese al área de banca de los jugadores.
 - (g) No se permitirá que participe ningún jugador con aliento alcohólico, por determinación del árbitro central.

17. Disciplinas y Sanciones

- Amerita sanción toda falta, incumplimiento o indisciplina cometida por cualquiera de los participantes o por el entrenador que, a juicio del cuerpo arbitral, comisión disciplinaria o comité técnico deportivo, constituya una infracción a las reglas o reglamento de competencia.
- Las infracciones cometidas por alguna de las personas mencionadas se sancionarán de acuerdo a la magnitud de la falta.
- El entrenador será el responsable del comportamiento de los acompañantes que van en apoyo del equipo (porras, padres de familia, compañeros, delegados, coordinadores, etc.)
- El equipo será dado de baja del Torneo de la Amistad:
 - (a) Si llegará a haber cualquier tipo de pelea entre los jugadores participantes, así como entre los padres de familia, acompañantes o porras en general.
 - (b) Por invasión de cancha de padres de familia, porra y acompañantes en general.
- Amonestaciones para jugadores (as) y cuerpo técnico:
 - (a) Al protestar las decisiones arbitrales.
 - (b) Cuando se rehúsen a despojarse de objetos ajenos a la indumentaria del juego.



- (c) Incurrir en jugadas violentas o mal intencionadas.
- (d) Al ingresar al terreno de juego sin autorización del árbitro.
- (e) Al tener actitudes ofensivas, señas soeces, porras agresivas o insultantes, etc.

18. Premiación

- Se llevará a cabo en el lugar y la hora que el comité organizador determine.
- Se premiará con trofeo al equipo y medallas individuales a los jugadores (as) que ocupen los tres primeros lugares de cada categoría. Asimismo, se otorgará medalla al entrenador y al auxiliar, si estos están registrados. También se premiará con un pin al cuarto lugar.
- Se premiará al campeón canastero por cada categoría y rama solamente en la ronda de Round Robin. También se premiará al MVP (jugador más valioso) que será definido por una metodología basada en la evaluación del equipo contrario, por cada categoría y rama solamente en la ronda de Round Robin. La evaluación la hará el entrenador del equipo contrario para las 3 primeras categorías, y el capitán del equipo contrario para las demás categorías mayores.
- Se entregará trofeo a la Delegación más ganadora para ambas ramas.

19. Transitorios

- Los aspectos técnicos no previstos, serán resueltos por el Comité Organizador.

