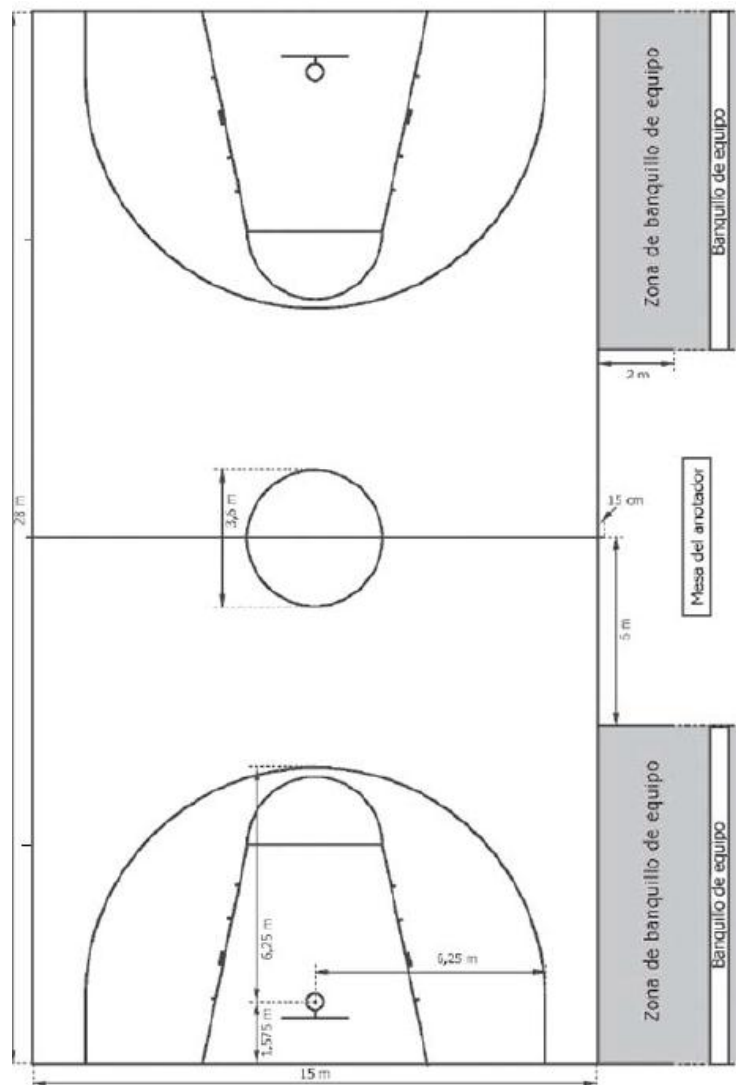


UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA
FACULTAD DE INGENIERÍA
Dirección de Bienestar Universitario
Reglamento General Torneo Interno BALONCESTO
2014-1

CARÁCTERÍSTICAS GENERALES

El baloncesto lo juegan dos (2) equipos de cinco (5) jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es encestar en la canasta del adversario e impedir que el equipo contrario enceste. El partido lo controlan los árbitros y oficiales de mesa. La canasta en la que ataca un equipo es la de sus adversarios y la canasta que defiende es la suya. El vencedor será el equipo que haya logrado más puntos al final del tiempo de juego.

EL CAMPO DE JUEGO



Esquema 1. Terreno de juego

LOS EQUIPOS

Para el partido, un equipo puede componerse de un máximo de 12 jugadores y un delegado, dentro de los jugadores debe haber como mínimo una persona de diferente género. Solo aquellos registrados en la planilla de encuentro y que presenten el carnet estudiantil vigente, pueden entrar normalmente al área de competencia y participar de ella. Cada equipo debe tener un capitán, el cual debe ser uno de los 12 jugadores registrados.

Los jugadores que no estén jugando, debe sentarse en la banca de su equipo, solo los miembros del equipo tienen permiso para sentarse en la banca durante el partido. Para poder jugar, los equipos deben contar con un mínimo de tres jugadores registrados en la planilla del encuentro.

Los jugadores deben vestir camiseta, pantalón corto, medias y zapatos deportivos. El color y el diseño debe ser uniforme para todo el equipo y las camisetas deben estar numeradas.

Sistema de Juego

Para el Torneo de Integración 2013-II de la Facultad de Ingeniería, en la modalidad de Baloncesto, se cuenta con un total de catorce (7) equipos participantes; el torneo se disputará en tres fases las cuales se describen a continuación:

- **PRIMERA FASE (TODOS CONTRA TODOS):** Los catorce (14) equipos participantes se organizan en dos grupos de siete (7) equipos; cada equipo disputará un total de seis (6) partidos en esta primera fase de todos contra todos a una sola vuelta de competencia. Se clasificarán los cuatro (4) mejores equipos de cada grupo, que disputarán la segunda fase del torneo.
- **SEGUNDA FASE (CUARTOS DE FINAL):** Esta fase se desarrollará a manera de “plays off” con los ocho (8) equipos clasificados de la fase de grupos; los encuentros se definirán en forma de “cruzados” para definir el ganador de 2 de 3 partidos en cada llave, dichas llaves se establecen de la siguiente manera: el primer (1°) clasificado se enfrentará al cuarto (4°) clasificado y el segundo (2°) se enfrentará al tercero (3°) para los dos grupos. De estos enfrentamientos se clasificarán cuatro (4) equipos, los cuales disputarán la tercera fase del torneo.
- **TERCERA FASE (SEMIFINAL)** Esta fase se define con el sistema de “plays off” para definir el ganador de 2 de 3 partidos entre los ganadores de las llaves de cuartos de final.
- **CUARTA FASE (FINAL):** Esta gran final se define con el sistema de “plays off” para definir el ganador de 2 de 3 partidos entre los mejores equipos del torneo que se clasificaron previamente de la fase de semifinales, ganadores de las llaves 1 y 2.

EI JUZGAMIENTO

Los partidos serán dirigidos y juzgados por referees de la escuela AAFIN (Academia de Arbitraje de la Facultad de Ingeniería), quienes tendrán el deber de velar por el juego limpio y el cumplimiento de las normas del deporte.

INICIO DEL JUEGO

El juego dará inicio lo más cerca a la hora pactada, una vez los equipos cuenten con el número mínimo de jugadores para poder competir, el tiempo máximo de espera es de 15 minutos pasada la hora programada, en éste intervalo el juez del encuentro realizará tres llamados con el silbato a los equipos, si es el caso y un equipo no se presenta o no está habilitado para jugar, dicho equipo perderá el partido por Walk Over con un marcador de 20 – 0, donde los puntos serán anotados al capitán; o si ninguno de los equipos se presenta al encuentro, los dos equipos pueden perder el partido si no hay justificación válida.

Cada equipo debe participar del encuentro con al menos un jugador de diferente sexo exceptuando los siguientes casos:

- Si ninguno de los equipos tiene presente dicho miembro, los dos equipos pueden jugar hasta con los 5 jugadores del mismo género.
- Cuando solo uno de los dos equipos tiene presente el integrante de diferente sexo, el equipo podrá jugar con los 5 jugadores y el otro equipo deberá mantener un jugador menos, mientras que el equipo adversario no retire dicha persona del juego.
- Si un equipo se encuentra incompleto pero apto para jugar y dentro de los jugadores presentes se encuentra el integrante de diferente género, el equipo adversario tiene el derecho a competir con sus 5 jugadores en tanto cumpla la regla de inclusión de género, o también podrá jugar con un participante menos y con los demás de igual sexo.

Una vez se encuentren los equipos y los árbitros habilitados para jugar, se da inicio al juego con un salto entre dos.

ESTADO DEL BALÓN

El balón puede estar vivo o muerto.

El balón pasa a estar vivo cuando:

- Durante el salto entre dos, el balón abandona las manos del árbitro principal.
- Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador.
- Durante un saque, el balón está a disposición del jugador que lo efectúa.

El balón queda muerto cuando:

- Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre.
- Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
- Resulta evidente que el balón no entrará en el cesto durante un tiro libre que debe ser seguido por:

— otro tiro o tiros libres.

— otra penalización (tiro o tiros libre y/o saque)

- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período.
- Suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos mientras un equipo tiene el control del balón.
- Un jugador de cualquier equipo toca el balón mientras está en el aire en un lanzamiento a canasta después de que:
-

— un árbitro haga sonar su silbato.

— la señal del reloj de partido suene indicando el final del período.

— suene la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

El balón no queda muerto y se concede la canasta si se convierte cuando:

- El balón está en el aire en un lanzamiento a canasta y:

— un árbitro hace sonar su silbato.

— suena la señal del reloj de partido indicando el final del período.

— suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

- El balón está en el aire en un tiro libre cuando un árbitro hace sonar su silbato para indicar cualquier infracción que no haya cometido el lanzador.
- Un jugador comete una falta sobre cualquier adversario mientras el balón está bajo el control del adversario y se encuentra en acción de tiro a canasta y que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se cometiera la falta.

Esta disposición no se aplica y la canasta no es válida si:

—Después de que un árbitro haga sonar su silbato se realiza una acción de tiro completamente nueva.

— Durante el movimiento continuo del jugador en acción de tiro, suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período o suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

Canasta: Cuándo se marca y su valor

Definición

Regla

Se concede una canasta al equipo que ataca el cesto de los oponentes en el que ha entrado el balón de la siguiente manera:

- Una canasta desde el tiro libre vale un (1) punto.
- Una canasta desde la zona de tiro de dos puntos vale dos (2) puntos.
- Una canasta desde la zona de tiro de tres puntos vale tres (3) puntos.
- Si después de que el balón haya tocado el aro tras un último o único tiro libre, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en el cesto, la canasta será de dos (2) puntos.

Si un jugador convierte **accidentalmente** un lanzamiento en su **propia canasta**, la canasta valdrá dos (2) puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en el terreno de juego del equipo contrario.

Si un jugador convierte **intencionadamente** un lanzamiento en su **propia canasta**, es una violación y la canasta no es válida.

Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta es una violación.

Tiempo muerto

Un tiempo muerto es una interrupción del partido solicitada por el delegado de equipo, o uno de los jugadores. Cada equipo tiene derecho a 4 tiempos muertos durante el partido, de un minuto cada uno, los cuales podrán ser solicitados durante todo el juego, pero serán autorizados por el árbitro cuando la posesión del balón corresponda al equipo solicitante, antes de un único tiro libre o antes del último tiro libre.

ALGUNAS REGLAS FUNDAMENTALES

Los árbitros juzgaran los encuentros según lo establecido por las reglas propias internacionales vigentes del deporte, sin embargo se realizará la mención de

algunas normas particulares que pueden ayudar a mantener el orden durante el juego.

Tres Segundos

Un jugador no permanecerá más de tres (3) segundos consecutivos en la zona restringida de los adversarios mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en su pista delantera y el reloj de partido esté en marcha.

Se permitirá que un jugador:

- Intente abandonar la zona restringida.
- Esté en la zona restringida cuando él o un compañero está en acción de tiro y el balón sale o acaba de salir de la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta.
- Realice un regate para lanzar a canasta dentro de la zona restringida después de haber permanecido en ella durante menos de tres (3) segundos consecutivos.

Para que un jugador esté fuera de la zona restringida ambos pies deben estar sobre la pista fuera de la misma.

Avance ilegal

Es el movimiento ilegal de uno o ambos pies en cualquier dirección mientras se sostiene un balón vivo en el terreno de juego.

Establecimiento del pie de pivote de un jugador que coge un balón vivo en el terreno de juego:

- Estático con ambos pies en el suelo:
 - En el momento en que levante un pie, el otro pie se convierte en pie de pivote.
- Estando en movimiento:
 - Si un pie está en contacto con el suelo, ese pie se convierte en pie de pivote.
 - Si ningún pie está en contacto con el suelo y el jugador cae apoyando ambos pies a la vez, en el momento en que levante uno el otro pie se convierte en pie de pivote.
 - Si ningún pie está en contacto con el suelo y el jugador cae sobre un pie, ese se convierte en el pie de pivote. Si el jugador salta apoyándose en ese pie y cae apoyando ambos a la vez, ninguno de los dos es pie de pivote.

Jugador que avanza con el balón tras haber establecido un pie de pivote mientras tiene control de un balón vivo en el terreno de juego:

- Estático con ambos pies en el suelo:

— Para iniciar un regate, no puede levantar el pie de pivote hasta que el balón abandone su(s) mano(s).

— Para pasar o lanzar a canasta, el jugador puede saltar sobre el pie de pivote, pero ninguno de los dos pies puede volver a tocar el suelo hasta que el balón abandone su(s) mano(s).

- Mientras está en movimiento:

— Para pasar o lanzar a canasta, puede saltar sobre el pie de pivote y caer con uno a ambos pies a la vez. A continuación puede levantar uno o ambos pies pero ningún pie puede tocar el suelo antes de que el balón abandone su(s) mano(s).

— Para iniciar un regate, no puede levantar el pie de pivote hasta que el balón abandone su(s) mano(s).

- Mientras se detiene cuando ningún pie es pie de pivote:

— Para iniciar un regate, no puede levantar ningún pie hasta que el balón abandone su(s) mano(s).

— Para pasar o lanzar a canasta, puede levantar uno o ambos pies pero no pueden volver al suelo hasta que el balón abandone su(s) mano(s).

Jugador que cae, está tumbado o sentado en el suelo

- Es legal que un jugador, mientras sostiene el balón, caiga al suelo y resbale o que, mientras esté tumbado o sentado en el suelo, obtenga el control del balón.
- Es una violación si el jugador después rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón.

Veinticuatro segundos

Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego, su equipo debe efectuar un lanzamiento a canasta antes de veinticuatro (24) segundos.

Para que se considere un lanzamiento a canasta, se deben cumplir estas condiciones:

- El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal de 24 segundos, y
- Después de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador, debe tocar en el aro o entrar en la canasta.

Balón devuelto

Un jugador cuyo equipo tiene el control de un balón vivo no puede hacer que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera. Cuando el balón es devuelto y no es clara la posesión, no se considera falta y el balón continúa vivo.

Contactos

Las diferentes faltas de contacto entre jugadores se juzgadas de acuerdo al reglamento específico del deporte y serán sancionadas de igual forma.

JUEGO LIMPIO

Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente, a tenor con el espíritu de JUEGO LIMPIO no sólo con los árbitros, sino también con los demás oficiales, los adversarios, compañeros de equipo y espectadores. Se permite la comunicación entre los miembros del equipo durante el juego. Las conductas incorrectas menores adjudicarán llamados de atención por parte de los árbitros al jugador y al equipo infractor. Las conductas que conducen a sanciones son aquellas que involucran comportamientos groseros, injuriosos o agresiones, y teniendo en cuenta la gravedad de dicha falta, puede ser remitida a las instancias correspondientes dentro de la Universidad para el respectivo juzgamiento y sanción.