

BALONCESTO

PARTICIPACIÓN

Participarán en la categoría U-16 masculina y femenina, nacidos en el año 1999 en adelante.

INSCRIPCIONES

Las inscripciones para este deporte se obtendrán de los resultados en los eventos clasificatorios (Torneos Regionales).

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN

Primera Etapa: Se cualificará a través de los Torneos Zonales. El **congresillo técnico** se celebrará el martes previo a cada fecha del Torneo Regional con el Director Técnico de cada deporte en un lugar determinado por cada Director Regional (fechas y lugar del Torneo Regional refiérase al **Anejo**).

Segunda Etapa: Se jugará del 1 al 7 de junio de 2015 en los coliseos Roberto Clemente de San Juan y Mario Quijote Morales de Guaynabo.

SISTEMA DE COMPETENCIA

A. Primera Etapa, será de eliminación sencilla y se obtendrá un (1) campeón por Región en ambas ramas. Totalizando 10 equipos por rama y pasarán a la segunda etapa del torneo. La segunda etapa del torneo se jugará en formato round robin. En ambas ramas se dividirán en 4 secciones de cuatro (4) equipos más (5) cinco equipos del Programa Vivienda En Acción, y el equipo anfitrión de San Juan para sumar (16) equipos. Los mismos se enfrentarán en (4) cuatro round robin, de (4) cuatro equipos. Luego se jugará de la siguiente manera:

(Rama Masculina y Femenina)

- 1er. Lugar Grupo A vs. 1er. Lugar Grupo C
- 1er. Lugar Grupo B vs. 1er. Lugar Grupo D
- Los ganadores de cada uno pasarán por la medalla de oro y los perdedores disputarán la de bronce.

Se utilizará un balón Molten #7 (GM7 – cuero sintético) para la rama masculina y Molten #6 (GM6) para la rama femenina.

Se jugará con todas las reglas de FIBA vigentes de Enero de 2015 en adelante, excepto aquellas que excluyan o modifique los Juegos De Puerto Rico.

La categoría a jugarse será U-16 masculino y femenino, año natural (Nacido en el año 1999 en adelante).

Todo equipo deberá completar el roster de participantes en todas sus partes incluyendo (1) una foto 2 x 2 reciente. Además deberán presentar los certificados de nacimientos en todos los partidos.

Solo se podrá inscribir un (1) equipo representativo por municipio en ambas ramas.

Para poder participar de los juegos, tienen que inscribir un mínimo de 10 y un máximo de 12 jugadores por equipo. Cada equipo podrá tener en su plantilla hasta 4 jugadores que no sean residentes del municipio al cual están representando.

Cuadros iniciales: **Diez (10) minutos antes del comienzo de cada partido, el anotador oficial requerirá el cuadro inicial de cada equipo para el primer periodo.**

REGLAS ESPECIALES

Tiro al Canasto:

Categoría U-16 Masculino y Femenino

- La Cantidad de tiempo permitido para pasar el balón de la zona de defensa a la zona de ataque, será de ocho (8) segundos. No habrá un nuevo conteo en caso de que la bola salga fuera de las líneas.
- El equipo ofensivo tendrá veinticuatro (24) segundos para intentar tiro al canasto desde el momento que obtenga la posesión del balón.
- Los árbitros indicarán a viva voz cuando resten diez (10) segundos del ciclo de los veinticuatro (24) segundos.
- Todo intento o lance que no toque el aro no cuenta como intento al canasto para efectos de los veinticuatro (24) segundos reglamentarios.

Bono:

El bono por las faltas personales será en la falta número Cuatro (4), (por periodo) tirando en la número Cinco (5).

Los partidos comenzarán a la hora señalada en el itinerario.

Si un equipo no está presente en la cancha o no tiene los cinco (5) jugadores para comenzar el partido a la hora señalada en el itinerario de juego o NO presenta el carnet oficial, se le concederán quince (15) minutos para confiscar el partido. El Director de Torneo y/o Director General se reservan el derecho de autorizar a cualquier equipo a participar, si existe alguna causa especial que así lo amerite y a otorgar un tiempo adicional para comenzar el juego. Este tiempo no puede exceder los 30 minutos de la hora señalada en el itinerario.

RESUMEN DE LAS REGLAS MÁS IMPORTANTES

- Cada equipo tendrá derecho a dos (2) tiempos muertos computables durante la primera mitad y tres (3) tiempos muertos computables durante la segunda mitad. Los tiempos muertos no utilizados, no podrán ser trasladados a la próxima mitad o periodo suplementario.
- En él ó los tiempos suplementarios cada equipo tendrá derecho a un (1) tiempo (Time Out) de un minuto. No Acumulativo.
- En toda bola muerta habrá sustitución para cualquiera de los dos equipos excepto entre las tiradas libres.
- De anotar el último o único tiro libre habrá oportunidad de sustitución y tiempo pedido para cualquiera de los equipos.
- Según el Reglamento FIBA, el reloj será detenido después de cualquier canasto durante los últimos dos (2) minutos del 4to periodo y/o tiempo extra.

- En los últimos dos (2) minutos del cuarto periodo o periodo suplementario si el equipo que tiene posesión del balón y solicita tiempo muerto se sacarla la pelota a $\frac{3}{4}$ de la cancha (línea de tres puntos extendida). Se podrá efectuar el saque tanto para el lado ofensivo solamente.
- Dos (2) faltas antideportivas marcadas a un mismo jugador lo descalifica para seguir participando del partido.
- Un jugador que simule recibir una falta, el equipo recibirá una advertencia. Cualquier jugador que simule recibir una falta luego de la advertencia será penalizado con una falta técnica administrativa (no cuenta para el dirigente, ni el jugador).
- Toda falta técnica será sancionada con dos (2) tiradas libres y la posesión del balón.
- La nueva regla de 24 segundos para el reloj de tiro, indica que en caso de que este tenga que ser “reseteado” (según la regla vieja) debemos tomar en consideración donde se saca la pelota para tener criterio si debemos colocar un nuevo conteo. De ser en el lado ofensivo dicho reloj y bajo la regla vieja debiéramos colocar un nuevo conteo, el mismo se hará de la siguiente forma:
 - A 14 segundos, si quedaban 13 segundos o menos en dicho reloj.
 - Se mantendrá en lo que restaba si al momento de la violación marcaba 14 segundos o más.
- La nueva regla de 24 segundos contempla que este funcionará simultáneo al reloj de juego para efectos de su operación. Por lo tanto comenzará a funcionar con el toque de la pelota por una jugadora en la cancha.
- Excepción: Luego de un tiro al canasto que toca aro. En este caso esperamos que alguno de los equipos establezca control.
- El tiempo de juego se llevará normal. No es *running clock*.
- No podrá haber doble participación, aunque su equipo se haya eliminado. Tampoco se permitirá participación mixta en los equipos.

PARTICIPACION DE LOS JUGADORES

La participación de los jugadores será LIBRE.

TIEMPO DE JUEGO

- Categoría U-16 masculina y femenina será de 4 periodos de 8 minutos cada uno.
- En cada partido que termine empatado en el tiempo regular, se jugarán los tiempos suplementarios que sean necesarios para culminar el mismo. Los tiempos suplementarios serán los siguientes:
 - Tres (3) Minutos

REGLAS DE DEFENSA

CATEGORIA (U-16) masculino y femenino:

- La defensa será libre en todo momento.
- El equipo con ventaja de **Veinte (20) puntos** o más no podrá establecer defensa de presión después de canasto o rebote defensivo recuperado por el equipo en desventaja.
- El equipo con ventaja se retirará a la **zona detrás de la línea de tres (3) puntos a establecer su defensa.**
- Se aplicará solo una advertencia ó “warning” **por juego**. Mantener la presión después de la advertencia conlleva una falta técnica al banco con penalidad de dos (2) tiros y la posesión del balón.

REGLAS DE POSESION

Salto: (Jump Ball) Excepto al comienzo del partido, todos los saltos serán eliminados y se utilizará el sistema de posesión alterna. También se utilizará la posesión alterna para el comienzo del tiempo suplementario (“overtime”)

ALTURA DE LOS CANASTOS

Diez Pies (10’)

Antes de comenzar cada partido NO se permitirá donquear ni agarrarse al canasto. Todo jugador que lo haga será penalizado con una falta técnica. De repetirse la situación será expulsado del partido.

UNIFORMES DE LOS EQUIPOS

- Todo jugador tendrá su uniforme de juego completo (camiseta, pantalón) del mismo color.
- Ningún jugador podrá participar con un uniforme distinto al de su equipo.
- Todo equipo deberá estar debidamente uniformados y tener camisetas alternas en caso de que (2) dos equipos se presenten con el mismo color. El equipo designado como local en el itinerario será el responsable de cambiarse las mismas.
- Ningún jugador podrá usar prendas, ni pantallas durante el juego. Solamente se permitirá el uso de pantalones y camisetas tipo licra debajo del uniforme siempre y cuando no sobresalga del uniforme.

EXPULSIÓN DE JUGADOR O DIRIGENTE

Un jugador que sea expulsado de juego por el árbitro NO podrá participar en el próximo partido en que su equipo participe. Esta sanción es inapelable.

El jugador cumplirá su castigo estando presente en el banco de su equipo UNIFORMADO.

Cualquier jugador, dirigente, asistente y/o anotador(a) que lance un golpe con intención de agredir a cualquier otra persona, llegue el mismo a su objetivo o no, el (la) agresor(a) será suspendido por lo menos de un (1) partido. El Director de Torneo se reserva el derecho de aumentar cualquier sanción, cuando éste entienda que la situación la amerite.

Dirigente, Asistente o Anotador que sean expulsados de un partido estarán suspendidos por el próximo juego de todas las categorías.

Las faltas técnicas administrativas, que incluyen pero no se limitan a técnicas por defensa de presión, “flop”, no aplican para los efectos de la expulsión del dirigente cuando haya acumulado las técnicas suficientes según las reglas de FIBA y no serán acumulativas para los efectos de la bonificación.

Cualquier jugador que se le imputen dos (2) faltas técnicas, será expulsado del Juego y cumplirá el castigo en el banco, en el próximo partido de su equipo. Debe estar Uniformado.

El dirigente será el responsable de mantener la disciplina en el banco. No se permitirá a los dirigentes, asistentes, y anotadores dirigir en pantalones cortos, mahones despintados y/o rotos, camisetas sin mangas, chancletas y utilizar pantallas. Lo mismo aplica a los oficiales de mesa y árbitros. La misma regla aplica a las damas con la excepción del uso de pantallas.

Solamente el dirigente puede estar de pie y dentro del área marcada "Coaching Box" dándole instrucciones a las jugadoras. El anotador o persona encargada podrán dirigir (Si están Certificados como técnico Nivel I) en ausencia del dirigente y su asistente. El Capitán del equipo podrá dirigir en ausencia de los dirigentes.

Los anotadores de los equipos tendrán que estar certificados como oficiales de mesa ó anotador de equipo. Solamente podrán ir a la mesa de anotaciones a verificar, al finalizar cada periodo, No durante el transcurso del juego. De no estar llevando una hoja de anotaciones para el equipo tendrá que abandonar el banco. Anotadores que no estén certificados como oficiales de mesa no podrán estar en el banco de los equipos.

No permitiremos el lenguaje obsceno que utilizan algunos dirigentes y/o Personal del banco, hacia sus jugadores u oficiales. Se tomarán sanciones severas contra los violadores de esta regla. Le hemos dado instrucciones específicas a los árbitros para que tomen las sanciones más severas posibles para corregir estas situaciones. Seremos bien estrictos con las reglas de disciplina del programa.

Cualquier ofensa o agresión de un dirigente, asistente, anotador, líder comunitario, o público hacia los árbitros u oficiales de la liga durante o después de terminado un partido, conllevará a estos y/o su comunidad será sancionada severamente, incluyendo la expulsión del torneo.

No se permitirá a los jugadores antes de comenzar o durante el juego tener las camisetas fuera del pantalón. Jugador que se reporte a la mesa para sustitución deberá tener la camiseta por dentro, de no tenerla, no se autorizará entrar a juego y tendrá que regresar al banco a colocarse la camiseta por dentro del pantalón. Jugador que se baje los pantalones en la cancha o frente a la mesa de oficiales para colocarse la camiseta por dentro, será penalizado por una falta técnica.

PERSONAL EN EL BANCO DE JUEGO

En el banco de juego solo podrán estar los jugadores, un (1) Dirigente, (1) asistente o líder comunitario, y (1) anotador. De faltar cualquiera de ellos, un coordinador podrá ejercer estas funciones. Esto aplica a todas las categorías. Nadie más podrá ocupar asiento en el banco.

Todos los Dirigentes, Asistentes y anotadores deberán estar certificados por el Departamento de Recreación y Deportes Estatal para ejercer sus funciones en los partidos.

El público debe estar sentado en las áreas de gradas designadas. No se permitirá ningún padre, familiar o fanático detrás del banco de los jugadores, debajo de los canastos, detrás de la mesa de anotaciones, ni en los pasillos laterales. Los árbitros tendrán la potestad de cantar una falta técnica al equipo que viole este reglamento. El dirigente o líder comunitario que juegue como local será responsable de que se aplique esta regla.

Está terminantemente prohibido el consumo y venta de bebidas alcohólicas en los juegos donde participaran niños o jóvenes por orden del Departamento de Recreación y Deportes de Puerto Rico. Esto incluye dentro de la cancha, estacionamientos y sus alrededores.

PROTESTAS

El resultado del juego puede ser protestado solamente por el dirigente en funciones y/o el presidente del circuito correspondiente.

El dirigente deberá notificarlo al árbitro principal, señalando en qué consiste la protesta. Expondrá los pormenores de la misma en la parte posterior de la hoja de anotaciones, el tiempo que resta del partido y la puntuación en ese momento. Hará una exposición breve en el momento y podrá ser ampliada en el próximo periodo muerto del juego.

Toda protesta será completada con una radicación formal por escrito al momento de los hechos. La misma será dirigida al Director del Torneo.

Protestas de jugadas de apreciación No serán aceptadas.

SUSPENSIÓN DE PARTIDOS

Un partido podrá suspenderse por las siguientes razones:

- Por lluvia, antes de comenzar o después de comenzado, en cuyo caso el partido se reanudará posteriormente en fecha que señalará el coordinador general, con la misma anotación al momento de la suspensión para jugar el tiempo restante.
- Cuando los árbitros determinen que no existe la seguridad necesaria para efectuar el partido:
 - A..1. Por no estar la cancha en condiciones de juego, informando las razones al director del Torneo vía telefónica.
 - A..2. Por fallas en el sistema de energía eléctrica, reanudándose posteriormente el partido por señalamiento del director de torneo, con la anotación existente y jugándose el tiempo que faltare.
- Por orden de director del torneo, por razones validas antes de la fecha señalada. Con la excepción de este último caso, solamente los árbitros pueden decretar la suspensión de un partido.
- En caso de que el equipo local no tuviese su cancha en condiciones para celebrar el partido el Director General, podrá tomar sanciones contra el equipo incluyendo la confiscación del partido y suspensión del equipo si lo ameritare por negligencia o por cualquier otra causa.

CÓDIGO DE DISCIPLINA

El código de disciplina, así como la Reglas de procedimiento y revisión del Departamento De Recreación y Deportes, estarán en vigencia en todo el torneo y en todas las categorías.

SITUACIONES ESPECIALES

Cualquier situación especial no cubierta por estas reglas será decidida por el director del programa, tomando como guía las reglas de la FIBA, y el reglamento de los Juegos de Puerto Rico, velando los mejores intereses de los mismos. Aplicarán todas las reglas de FIBA en todos los renglones no cubiertos en este reglamento.