FEDERACION DE BALONCESTO DE PUERTO RICO
LIGA DE MINI BALONCESTO MASCULINO
TORNEO NACIONAL 2023

REGLAS DEL TORNEO

Articulo I. Base Legal

Las presentes reglas se aprueban bajo la autoridad conferida a la Liga de Mini Baloncesto, en el Capítulo VIII, Artículo 27 de la Constitución de la Federación de Baloncesto de Puerto Rico.

Articulo II. Regla de Transferencias y Reserva Limitada de Jugadores

A. Los Circuitos con franquicias podrán contratar jugadores sin importar el lugar de su residencia. Los jugadores que se inactiven *voluntariamente*, durante un (1) año, (temporada) pueden ser reclutados libremente por los Circuitos con Franquicias.

B. Reserva Limitada de Jugadores

Esta reglamentación sobre reserva de jugadores tiene el propósito de asegurar el mejor interés del participante, es por ello, que propiciaremos que el jugador pueda participar en el Torneo Nacional de la Liga de Mini Baloncesto. No concebimos que el privar a un jugador de su participación, sea en beneficio de ese menor de edad. Es por ello, que las diferencias entre adultos, no pueden resultar en detrimento del menor, ni debe utilizarse a éste como pieza de negociación o tranque, ni convertirlo en rehén de disputas de adultos. Esta reglamentación provee de un mecanismo de relevo condicionado que atenderá aquellos casos donde hay diferencias en la otorgación del relevo.

1. Habrá una reserva limitada de jugadores con aquel circuito/club con el que se participó en el Torneo Nacional del año previo. Para cambiar de circuito/club, se procederá con una transferencia del jugador y se requerirá de un relevo del circuito/club que posee la reserva.

2. Dicho relevo será otorgado de forma mandatario por el circuito/club que posee la reserva, una vez sea solicitado el mismo, siempre y cuando no se haya incurrido en atracción ilícita de jugadores. En ese caso, se aplicarán las disposiciones reglamentarias al respecto. ***El relevo debe ser solicitado por los padres o encargados del jugador y dicho relevo debe ser presentado por el circuito/club con el cual pretende participar al momento de inscribir él equipo.***

Hay 2 tipos de relevos:

- Condicionado- Conllevará el pago de $100.00 a la Liga Mini de la FBPR. Este pago lo hará el equipo que inscriba al jugador cuando pague su inscripción para el Torneo. El no cumplir con esta disposición, hará que ese jugador sea inelegible para participar. Cualquier juego en donde hubiese participado el mismo será confiscado. **El Circuito será multado en $200.00 dólares, los cuales deberá pagar para poder seguir participando en el torneo. Ningún equipo recibirá compensación alguna por el relevo condicionado. De incurrir en dicha práctica, será expulsado del Torneo.**

Nuevo 2023

El circuito/club que otorgue los relevos condicionados, deberá notificar dicha acción a la Liga de Mini Baloncesto, al momento de otorgar el mismo y no podrá negarse a otorgar el relevo.

• No Condicionado - Podrá jugar con su nuevo equipo (Circuito/Club), sin ningún tipo de restricción.

3. Si la transferencia es bajo las disposiciones reglamentarias de residencia, no se requerirá ningún tipo de relevo.

Nuevo 2023

La disposición reglamentaria de residencia se refiere a mudanza del participante de un Pueblo o Ciudad a otro y que sea una distancia considerable. La Liga de Mini Baloncesto evaluará la petición y emitirá su decisión, la cual será final e inapelable.

4. No se permitirán movimientos de más de 2 jugadores de un mismo equipo hacia otro equipo si los relevos son condicionados.

5. Cualquier aspecto no contemplado en esta reglamentación, será evaluado por el Director General de la Liga de Mini Baloncesto y los Directores de Torneo, quienes tomarán la determinación final al respecto.

Articulo III. Disposiciones Sobre Atracción Ilícita de Jugadores

A. Reconociendo el trabajo incansable de los Circuitos de baloncesto y su personal para lograr el desarrollo de jugadores, a través de años de labor continua, clínicas, torneos locales y prácticas, se rechaza contundentemente todo intento o acto dirigido a privar a un Circuito del fruto de dicho esfuerzo. Ante tal situación, la Liga de Mini Baloncesto hará todo lo necesario para desalentar la práctica indeseable de la “piratería” de jugadores.

B. ACTOS CONSTITUTIVOS DE PIRATERIA

1. Constituirá atracción ilícita de jugadores cualquier acción dirigida a la atracción y/o reclutamiento de jugadores pertenecientes a otro Circuito, que sean realizados directamente con el jugador y/o con cualquiera de sus familiares y/o relacionados, mediante el ofrecimiento de cualquier beneficio de cualquier índole y/o la manipulación del estado de ánimo del talento deseado, para despertar su interés en el equipo y/o Circuito actor, llevados a cabo por cualquier jugador, familiar o relacionado del jugador, técnico, dirigente, asistente de dirigente, directivo y/o componente de ese equipo y/o Circuito.

2. La responsabilidad de los equipos y/o Circuitos por la violación de lo dispuesto en el Párrafo anterior, por parte de cualquiera de sus componentes, será vicaria, por lo cual responderán por tales infracciones de forma institucional, además de las personas perpetradoras de las acciones prohibidas.

3. También se crea, mediante el presente artículo, la obligación de orientación preventiva de parte de los equipos y/o Circuitos, participantes en nuestra Liga, hacia todos sus componentes de todo tipo, sobre la filosofía en contra de la “piratería” de jugadores contenida en el presente.

C. PENALIDADES

1. Se impondrá a una persona infractora por primera vez, una suspensión de dos años para participar en la Liga de Mini Baloncesto en cualquier capacidad, incluyendo la asistencia a los partidos de nuestros torneos.

2. Se impondrá a una persona reincidente, expulsión de por vida para participar en la Liga de Mini Baloncesto en cualquier capacidad, incluyendo la asistencia a los partidos de nuestros torneos.

3. Se impondrá a un equipo y/o Circuito infractor por primera vez, una multa de MIL DOLARES ($ 1,000.00) cuyo pago será condición indispensable para cualquier participación en cualquiera de nuestros torneos que estén en proceso o por comenzar.

4. Se impondrá a un equipo y/o Circuito infractor por segunda vez, una multa de TRES MIL DOLARES ($3,000.00) Y UNA SUSPENSION DE UN AÑO cuyo pago y cumplimiento será condición indispensable para cualquier participación en cualquiera de nuestros torneos que estén en proceso o por comenzar.

5. Se impondrá a un equipo y/o Circuito infractor por tercera vez, la expulsión de por vida al organismo y a sus directivos de toda participación en la Liga.

D. PROCEDIMIENTO

1. Los procedimientos que se utilizarán para la investigación y adjudicación de casos bajo este Artículo se regirán por los procedimientos contemplados en el Código de Disciplina, Reglas de Procedimiento y Revisión de la Federación de Baloncesto de Puerto Rico.

Artículo IV. Reglas Generales

A. Se jugará con todas las reglas de la FIBA, vigentes a octubre de 2022 en adelante, excepto aquellas que se excluyan o modifiquen por la Liga de Mini Baloncesto.

B. La Liga de Mini Baloncesto (Masculino) no permitirá la participación de jugadoras femeninas. ***No se permite a ningún jugador inscrito en la liga mini, participar en más de una categoría de la Liga mini.***

C. Los Circuitos que presenten más de un equipo en una misma categoría, deberán identificar como "A ", él de mayor desarrollo y nivel competitivo y como "B", él de menor desarrollo y nivel competitivo. El incumplimiento con esta disposición conllevará sanciones severas, desde multas hasta la expulsión del equipo, según la discreción del Director de Torneo. De tener más de 2 equipos se utilizarán letras para identificarlos siguiendo el principio anterior.

Nuevo 2023

D. No habrá límites en la cantidad de equipos que se pueden dirigir.
Excepción; No podrá dirigir equipos de la misma edad o categoría.
Limitación; Solo se considerarán acomodos, de hasta dos (2) equipos por dirigente, clubes que tengan dirigentes con más de dos (2) equipos, deberá notificar los dos (2) equipos para los cuales solicita acomodo.

E. Los equipos estarán compuestos por el siguiente personal:
1. **Un mínimo de diez (10)** o un máximo de trece (13) jugadores al momento de inscribir él equipo.
2. Un dirigente, que no podrá dirigir dos equipos de una misma categoría, (edad).
3. Un asistente, (le aplicarán las mismas disposiciones que al coach).
4. Un anotador, que deberá estar realizando dicha función para poder permanecer en el banco. No se permitirá a nadie más en el banco de los jugadores.
5. Todo equipo que se retire del torneo luego del congresillo técnico tendrá que pagar el costo total de inscripción.
6. Todo el personal técnico deberá estar debidamente certificado por la Federación de Baloncesto de Puerto Rico y/o por el Departamento de Recreación y Deportes.

F. BALÓN OFICIAL – El balón oficial de la Liga de Mini Baloncesto será de la marca Molten.

CATEGORIA	TAMAÑO	MODELO
Pre-infantil(7 años) Infantil (8 años)	# 5 Mini de goma	G 20 - 5
Pre-futuras (9 años) Futuras (10 años)	# 6 intermedio de goma	G 20 - 6
Pre- mini (11 años) Mini (12 años)	# 6 de cuero sintético	G 38 - 6
Sub 13 y Sub 14	#7 de cuero sintético	G 38 - 7

Artículo V. Reglas de Juego:

A. Cuadros Iniciales:
Los equipos alinearán frente a la mesa, a los jugadores que iniciarán en cada periodo, comenzando con el equipo local. **Luego de registrado en la hoja de anotaciones, NO podrán hacer cambios**.

LOS INCISOS V. B Y V. C APLICARAN SOLAMENTE EN LAS

CATEGORIAS PRE INFANTIL (7) AÑOS, INFANTIL (8) AÑOS,
PRE FUTURAS (9) AÑOS Y FUTURAS (10) AÑOS.

B. La cantidad de tiempo permitido para pasar el balón de la zona de defensa a la zona de ataque será de diez (10) segundos. No habrá nuevo conteo en caso de que él balón salga fuera de las líneas.

C. El equipo ofensivo tendrá treinta (30) segundos para intentar tiro al canasto desde el momento en que obtenga la posesión del balón. Los árbitros indicarán a viva voz cuando resten diez (10) segundos del ciclo de treinta (30) segundos.
Después que el Balón toque él aro del canasto, si el mismo equipo que lanzó, recupera el balón, tiene 14 segundos para intentar al canasto.

LOS INCISOS V. D y V. E APLICARAN SOLAMENTE EN LAS CATEGORIAS

PRE-MINI (11), MINI (12), SUB 13 (13 AÑOS) y SUB 14 (14 AÑOS):

D. 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.

E. El equipo ofensivo tendrá veinticuatro (24) segundos para intentar tiro al canasto desde el momento que obtenga la posesión del balón. Los árbitros indicaran a viva voz cuando resten diez, (10) segundos del ciclo de los veinticuatro (24) segundos. Después que el Balón toque el aro del canasto, si el mismo equipo que lanzó recupera el balón, tiene, 14 segundos para intentar al canasto.

F. Bonificación:

1. La bonificación por faltas personales será desde la falta número seis (6) por periodo. Esto aplica en todas las categorías.

G. Tiempo permitido a la ofensiva en la zona restringida:

Categoría Pre-Infantil e Infantil, Pre-Futuras y Futuras:
Cinco (5) segundos en la zona restringida.

Pre-Mini, Mini, Sub 13 y Sub 14, será de tres (3) segundos en la zona restringida.

H. Canasto de tres puntos:

No será válido el canasto de tres (3) puntos en las categorías, Pre-Infantil, Infantil y Pre-Futuras.

Será válido en las categorías de Futuras (10 años), en adelante.

I. Tiempos muertos: (Todas las categorías)

Se pueden conceder dos (2) tiempos muertos a cada equipo en cualquier momento de la primera mitad (primero y segundo periodo) y tres (3) tiempos muertos en la segunda mitad (tercero y cuarto periodo), con un máximo de dos (2) tiempos muertos durante los dos (2) últimos minutos del cuarto periodo y un (1) tiempo muerto durante cada periodo extra.

Los tiempos muertos no utilizados, no podrán trasladarse a la segunda mitad o periodo extra. Durante los últimos dos (2) minutos del cuarto (4) periodo o periodo suplementario, si se concede un tiempo muerto al equipo que tiene posesión del balón decidirá si saca el balón debajo de su canasto defensivo o si adelanta el balón, en cuyo caso el saque será administrado al lado opuesto de la mesa de control, en el punto donde llega una línea imaginaria perpendicular desde la línea que marca los intentos de tres (3) puntos en su lugar más cercano a la línea de saque**.** El equipo en ofensiva que adelanta el balón, no podrá atrasar el balón, "pasarlo a su zona defensiva".

Artículo VI. Comienzo, Desarrollo y Culminación del Partido

A. Los partidos comenzarán a la hora señalada en el itinerario. Antes de cada juego, los árbitros se reunirán con los entrenadores de ambos equipos y capitanes, para presentarse, aclarar dudas o discutir situaciones especiales, con el propósito de facilitar el desarrollo adecuado del partido.

B. PLANILLA DE JUGADORES:

1. La Liga de Mini Baloncesto proveerá una planilla, con el Sello Oficial de la liga y de la Federación de baloncesto de Puerto Rico, la cual tendrá los nombres, fotos y número de los jugadores elegibles para participar.

2. Los equipos deberán presentar esta planilla en la mesa de anotaciones al menos diez (10) minutos antes de la hora señalada para comenzar el partido, de manera que los oficiales de mesa puedan verificarla y comenzar a llenar la hoja de anotaciones.

3. **NO se aceptará la planilla en Digital, La planilla permanecerá en la mesa de anotaciones hasta que finalice el partido y permanecerá en custodiada de los oficiales de mesa, los cuales la utilizarán para verificar o confirmar cualquier situación técnica que ocurra durante el partido.**

4. En caso de que alguno de los equipos no presente la planilla a tiempo (antes de la hora señalada en el itinerario para comenzar el partido) o falle en presentar la misma, será sancionado con una falta técnica administrativa, la cual se cobrará al iniciar el partido y en sustitución del salto inicial. Será un (1) tiro libre y la posesión del balón.

5. Si ambos equipos fallan en cumplir con esta disposición se cancelan las faltas técnicas y se inicia el partido de la manera tradicional

C. En caso de que alguno de los equipos cuestione la elegibilidad de algunos de los jugadores y desee protestar el partido, se seguirá el siguiente procedimiento:

1. **El dirigente del equipo** que desee protestar se comunicará con los oficiales de mesa y notificará su intención de protestar el partido y deberá entregar a los oficiales de mesa un deposito por la cantidad de cien dólares ($100.00) en efectivo. ***NO SE ACEPTARAN PROTESTAS SI NO SE PAGA EL DINERO. SOLO EL DIRIGENTE PODRA PROTESTAR*.**

2. Luego de que el equipo cumpla con el pago y mientras el dirigente del equipo escribe el nombre del jugador o jugadores que protesta, el oficial de mesa se comunicará con algunos de los oficiales de la liga, entiéndase; Supervisores, Directores de torneo o el Director General y notificará la situación.

3**.** Tan pronto el dirigente termine de redactar la protesta, se comenzará el partido y se jugará Bajo Protesta.

4. El oficial de mesa procederá a notificar al dirigente que protestó, al dirigente de él jugador protestado y a sus padres que serán citados por La Liga Mini, oportunamente a una vista administrativa para confirmar la elegibilidad del jugador.

5. A la vista administrativa será compulsorio la asistencia de las personas citadas, así como también de los oficiales de mesa y los árbitros.

6. De confirmarse que el jugador es **ELEGIBLE**, el equipo que protesta pierde el dinero que deposito.

7. De confirmarse que el jugador es **INELEGIBLE**, se aplicaran las siguientes sanciones:

a. El partido y todos los partidos jugados y ganados anteriormente serán confiscados inmediatamente.
b. Todo el equipo incluyendo el cuerpo técnico queda expulsado del torneo.
c. El Circuito deberá pagar una multa de mil (1,000.00) dólares y estará en probatoria por un año.

D. Si a la hora de comenzar un partido, un equipo se presenta con un mínimo de cinco (5) jugadores, se procede a comenzar el primer periodo. Si al comenzar el segundo periodo, dicho equipo no puede presentar al menos 2 jugadores que no hayan participado en el primer periodo se procederá a confiscar el partido. Todos los jugadores que participen deberán estar hábiles para hacerlo. **Jugadores lesionados o con alguna condición que le incapacite para jugar no se podrán contar como parte de los jugadores reglamentarios.**

1. Esta confiscación conlleva una multa de cincuenta dólares ($50.00) y el Circuito infractor tiene que pagar la misma antes de su próximo juego. De no cumplir con esta disposición el equipo no podrá continuar participando en el torneo.

E. Si un equipo no está en la cancha o no tiene los cinco (5) jugadores para comenzar el partido, se le concederán quince (15) minutos antes de confiscar el mismo, contados desde la hora de juego señalada en el itinerario. Si el tiempo en atraso es mayor de 15 minutos, se empezará el partido tan pronto termine el tiempo establecido por el árbitro para comenzar el partido.

F. Al terminar el tiempo de espera reglamentario, si uno de los equipos tiene el mínimo de cinco (5) jugadores y el otro equipo no tiene el mínimo de cinco (5) jugadores el juego se confiscará a favor del equipo que está habilitado para jugar.

G. Si un equipo se retira de la cancha en forma de protesta bajo cualquier circunstancia, y/o antes de que los árbitros suspendan o confisquen el partido, el Director de Torneo podrá aplicar sanciones que van desde la confiscación del partido, multas, suspensiones y hasta la expulsión del equipo del Torneo.

H. Todo equipo que se le confisquen dos partidos consecutivos por no presentarse en la cancha en la serie regular y que no presente una razón convincente a la Liga, automáticamente será dado de baja del torneo y pagará una multa de cien dólares ($100.00).

I. La confiscación de un (1) partido durante la postemporada conlleva una multa de cien dólares ($100.00) al Circuito.

J. Lesiones de Impacto: Si un jugador sufre una caída en la cual tenga un impacto contundente, el árbitro podrá detener el partido inmediatamente.

K. Tiempo de Juego

1. El tiempo de juego será el siguiente:
Categorías: Pre-Infantil, Infantil, Pre– Futuras, Futuras:
Cuatro (4) Periodos de seis (6) Minutos.
Categorías: Pre-Mini, Mini
Cuatro (4) Periodos de siete (7) Minutos.
Categoría: Sub 13 y Sub 14:
Cuatro (4) Periodos de ocho (8) Minutos.

Nuevo 2023

2. Los tiempos suplementarios serán los siguientes:
Categorías Pre-Infantil, Infantil, Pre-Futuras, Futuras: Dos (2) Minutos.
Categorías Pre-Mini, Mini y Sub 13: Tres (3) Minutos.
Categoría Sub 14 - Cuatro (4) Minutos.

Nuevo 2023

L. Alturas de los Canastos:

1. Pre Infantil, Infantil, Pre-Futuras, Futuras y Pre-Mini – Ocho Pies, seis pulgadas (8’6”).

2. Mini, Sub - 13 y Sub - 14: Diez Pies (10’).

M. Cualquier reclamación relacionada a la altura de los canastos deberá realizarse antes de comenzar el partido por el dirigente del equipo o presidente del circuito al árbitro principal, el cual solicitará al circuito anfitrión que proceda a verificar la altura de los canastos. Cualquier determinación sobre esto la tomará el árbitro principal luego de consultar con el Director de Torneo.

N. Antes de comenzar cada partido, NO está permitido “donquear”, ni agarrarse al canasto. Durante el partido es permitido “donquear” pero el jugador no podrá agarrarse del canasto. Todo jugador que lo haga y los árbitros determinen que no fue por seguridad, será penalizado con una falta técnica. De repetirse la situación será expulsado del partido.

O. En las canchas donde se utilicen armazones, ‘adapters’, no se permitirá “donquear” en ningún momento.

P. Al finalizar el partido se permitirá al dirigente del equipo si así lo desea, sacar una foto de la hoja de anotaciones, con el único propósito de conocer las estadísticas por motivos técnicos para el mejoramiento del equipo. **Dichas fotos NO se pueden subir a las redes sociales bajo ninguna circunstancia. El hacerlo conllevará una multa y/o sanción para el dirigente.**

Q. En las categorías Pre- Infantil, (7 años) e Infantil, (8 años), las anotaciones que se publican, se borrarán al finalizar cada uno de los primeros tres (3) periodos, mientras los oficiales de mesa llevarán la acumulación de puntos del juego. Al entrar al periodo final, si la diferencia es menor de 12 puntos, se publicará el marcador del juego que lleva la mesa. Si la ventaja es de 12 puntos o más, se pondrá el marcador público en cero, como en los tres (3) periodos anteriores.

1. Al finalizar el juego, los entrenadores notificarán a sus jugadores el resultado del juego. La Liga Mini publicará en su página web, los resultados de cada juego y en la tabla de posiciones los ganadores y perdedores.

Artículo VII. Participación de los Jugadores en todas las Categorías

A. Un jugador cuyo nombre este registrado en la hoja oficial de anotaciones será elegible para participar en el partido, aunque al momento de comenzar el juego no se encuentre presente en la cancha.

1. Si llega después de comenzado el tercer periodo y se había quemado un jugador en su lugar, no se puede revertir la situación y tampoco podrá sustituir al quemado.

2. Puede participar como sustituto de cualquier jugador que haya completado su cuarto obligatorio de participación en el tercer periodo y puede jugar en el cuarto periodo en ambos casos, a discreción del dirigente.

3. Si llega antes de comenzar el tercer periodo y de que el equipo haya presentado los jugadores que cumplirán el periodo obligatorio el dirigente lo puede poner a jugar a su discreción.

4. Cada equipo podrá inscribir un máximo de trece (13) y un mínimo de diez (10) jugadores, disponiéndose que cada uno de los jugadores inscritos tendrán que estar presente con el equipo en por lo menos un (1) partido de la serie regular. El incumplimiento de esta regla, conllevará una multa de cien dólares ($100.00) por cada jugador que no estuvo disponible en ninguno de los partidos de la serie regular y tampoco podrá participar en la post-temporada.

5. Doce jugadores en el "roster" del equipo tienen que jugar un cuarto obligatorio en el formato 5-5-2. Si un equipo tiene trece (13) jugadores, dicho jugador jugará a discreción del dirigente.

6**. Si un jugador que cumple periodo obligatorio debe salir del juego por lesión, NO podrá regresar a jugar en el periodo en que fue sustituido.**

7. Podrá regresar a jugar en el tercer o cuarto periodo si se lesionó en el primer o segundo periodo respectivamente y en el cuarto periodo si se lesionó en el tercer periodo.

8. En el caso de equipos con nueve (9) jugadores o menos, (hasta siete (7) jugadores), se aplica el inciso 6 en su totalidad, pero su participación posterior será la que establece la regla de acuerdo a la cantidad de jugadores que tenga el equipo.

B. A continuación, presentamos diferentes situaciones que pueden surgir si uno o ambos equipos no presentan los doce jugadores reglamentarios;

1. Si un equipo sólo cuenta con nueve (9) jugadores y el otro equipo cuenta con Doce (12) jugadores, el equipo con nueve jugadores no podrá utilizar al jugador repetido en el primer y segundo período en el tercer periodo, pero podrá jugar en el cuarto periodo. Además, dos (2) de los jugadores que participen como periodo obligatorio en el tercer período, No participarán en el cuarto período.

2. Si un equipo sólo cuenta con nueve (9) jugadores y el otro equipo cuenta con Once (11) jugadores, el equipo con nueve (9) jugadores, no podrá utilizar al jugador repetido en el primer y segundo periodo, durante el tercer periodo, pero podrá jugar en el cuarto periodo. Además, uno (1) de los jugadores que participó como periodo obligatorio en el tercer período, No participará en el cuarto período.

3. Si un equipo sólo cuenta con nueve (9) jugadores y el otro equipo cuenta con Diez (10) jugadores, el equipo con nueve (9) jugadores no podrá utilizar al jugador repetido en el primer y segundo período, durante el tercer periodo, pero podrá jugar en el cuarto periodo. El tercer y cuarto periodo son libres para el resto de los jugadores de ambos equipos.

4. Si ambos equipos cuentan con nueve (9) jugadores, no podrán utilizar al jugador repetido en el primer y segundo periodo durante el tercer periodo, pero si podrá jugar en el cuarto periodo. El tercer y cuarto periodo es libre para el resto de los jugadores de ambos equipos.

5. Si un equipo cuenta con once (11) jugadores y otro equipo cuenta con los doce (12) jugadores: El equipo con once (11) jugadores no podrá utilizar en el cuarto periodo al jugador que participó como periodo obligatorio en el tercer periodo y que había participado de igual manera en alguno de los dos primeros periodos.

6. Si un equipo cuenta con diez (10) jugadores y otro equipo cuenta con doce (12) jugadores: El equipo con diez (10) jugadores no podrá utilizar en el cuarto periodo a los dos jugadores que participaron como periodo obligatorio en el tercer periodo.

7. Si un equipo cuenta con diez (10) jugadores y otro cuenta con once (11) jugadores, el equipo con diez jugadores (10) no podrá utilizar en el cuarto periodo a uno de los dos jugadores que participaron como periodo obligatorio en el tercer periodo.

8. Cuando se utiliza a uno o más jugadores en el tercer periodo, para completar los doce que deben jugar reglamentariamente, (regla del quemado), y este jugador debe salir del juego, por lesión, cinco (5) faltas personales o expulsión, al jugador que lo sustituye también se le aplicará la regla del quemado. **(No podrá jugar en el cuarto periodo).**

9. Si ambos equipos cuentan con la misma cantidad de jugadores, diez (10), el tercer y cuarto periodo son libres.

10. Si ambos equipos cuentan con la misma cantidad de jugadores once (11). El jugador número once de ambos equipos deberá participar como cuarto obligatorio en el tercer periodo, y podrá participar libremente en el cuarto periodo.

C. Se permite a un equipo jugar hasta con siete (7) jugadores, a continuación, presentamos diferentes situaciones que pueden surgir si uno o ambos equipos se presentan con siete (7) u ocho (8) jugadores:

1. Cuando la diferencia de jugadores entre un equipo y el otro sea mayor de tres, (3), no estarán en efecto las reglas de equiparación. Esto quiere decir lo siguiente; El equipo con MAYOR número de jugadores en las siguientes situaciones, 7 vs. 11, 7 vs. 12 y 8 vs. 12, solo está obligado a utilizar la cantidad de jugadores que presente el equipo contrario. EJ. 7 vs. 11, el equipo con 11 jugadores solo está obligado a utilizar siete (7). Deberá notificar a la mesa la cantidad de jugadores que va a utilizar antes de comenzar el segundo periodo y le aplicarán las reglas de participación establecidas para equipos con esa cantidad de jugadores.

2. Si uno o ambos equipos cuentan con siete (7) jugadores, un (1) jugador podrá participar en los tres (3) primeros periodos consecutivos, pero no podrá participar en el cuarto periodo. Además, los otros dos (2) jugadores que repitieron los dos (2) primeros periodos, NO podrán jugar en el tercer (3) periodo, pero si pueden jugar en el cuarto (4) periodo.

3. Si un equipo cuenta con siete (7) jugadores y el otro equipo cuenta con ocho (8) jugadores, el equipo con siete (7) jugadores podrá utilizar un jugador los primeros tres (3) periodos consecutivos, pero no podrá participar en el cuarto (4) periodo. Además, los otros dos (2) jugadores que repitieron los dos (2) primeros periodos, NO podrán jugar en el tercer (3) periodo, pero si pueden jugar en el cuarto (4) periodo. El equipo con ocho (8) jugadores no podrá utilizar a los dos (2) jugadores repetidos en el primer y segundo periodo durante el tercer periodo, pero si en el cuarto periodo.

4. Si un equipo cuenta con siete (7) jugadores y el otro equipo cuenta con nueve (9) jugadores, el equipo con siete (7) jugadores podrá utilizar un jugador los primeros tres (3) periodos consecutivos, pero no podrá participar en el cuarto (4) periodo. Además, los otros dos (2) jugadores que repitieron los dos (2) primeros periodos, NO podrán jugar en el tercer (3) periodo, pero si pueden jugar en el cuarto (4) periodo. El equipo con nueve (9) jugadores no podrá utilizar al jugador repetido en el primer y segundo período en el tercer periodo, pero si en el cuarto periodo.

5. Si un equipo cuenta con siete (7) jugadores y el otro equipo cuenta con diez (10) jugadores, el equipo con siete (7) jugadores podrá utilizar un jugador los primeros tres (3) periodos consecutivos, pero no podrá participar en el cuarto (4) periodo. Además, los otros dos (2) jugadores que repitieron los dos (2) primeros periodos, NO podrán jugar en el tercer (3) periodo, pero si pueden jugar en el cuarto (4) periodo. El equipo con diez (10) jugadores utilizará cinco (5) jugadores en el primer periodo y cinco (5) jugadores nuevos en el segundo periodo. El tercer y cuarto periodo es libre para el resto de los jugadores del equipo de diez (10) jugadores.

6. Si uno o ambos equipos cuentan con ocho (8) jugadores no podrá utilizar a los dos jugadores repetidos en el primer y segundo periodo durante el tercer periodo, pero si en el cuarto periodo.

7. Si un equipo cuenta con ocho (8) jugadores y el otro equipo cuenta con nueve (9) jugadores, el equipo con ocho (8) jugadores no podrá utilizar a los dos jugadores repetidos en el primer y segundo periodo durante el tercer periodo, pero si en el cuarto periodo, lo mismo aplica al jugador repetido por el equipo de nueve (9) jugadores. El tercer y cuarto periodo son libres para el resto de los jugadores.

8. Si un equipo cuenta con ocho (8) jugadores y el otro equipo cuenta con diez (10) jugadores, el equipo con ocho (8) jugadores no podrá utilizar a los dos jugadores repetidos en el primer y segundo periodo durante el tercer periodo, pero si en el cuarto periodo, el equipo con diez (10) jugadores utilizará cinco (5) jugadores en el primer periodo y cinco (5) jugadores nuevos en el segundo periodo. El tercer y cuarto periodo es libre para el resto de los jugadores del equipo de ocho (8) jugadores y para el equipo de diez (10) jugadores.

9. Si un equipo cuenta con ocho (8) jugadores y el otro equipo cuenta con once (11) jugadores, el equipo con ocho (8) jugadores no podrá utilizar a los dos jugadores repetidos en el primer y segundo periodo durante el tercer periodo, pero si en el cuarto periodo, el jugador once (11), jugará su periodo obligatorio en el tercer periodo y podrá jugar en el cuarto periodo, el tercer y cuarto periodo es libre para el resto de los jugadores de ambos equipos.

10. Equipos que cuenten con siete (7), ocho (8) o nueve (9) jugadores, y que le lleguen jugadores adicionales después de comenzar el segundo periodo, deberán aplicarse las reglas establecidas para cada situación en particular sin contar con ellos, él o los jugadores que llegaron podrán participar en el tercer o cuarto periodo a discreción del dirigente y siempre y cuando estén inscritos en la hoja de anotaciones.

D. Si un jugador que cumple su periodo obligatorio debe salir de juego por 5 faltas, lesión o expulsión en los dos primeros periodos, se sustituirá al jugador y al que entre le contará como período de participación, pero no obligatorio.

E. Ningún jugador podrá jugar cuatro (4) períodos, ni tampoco los primeros tres (3) períodos en forma consecutiva**, (Excepto en el caso de tener solo siete jugadores).** El dirigente informará al anotador y enviará a la mesa a los jugadores que iniciarán en cada período. En el tercer período, el dirigente tiene que informar los jugadores que estarán participando para cumplir con el formato de 5 – 5 - 2, cuando un equipo cuente con menos de los jugadores establecidos se pondrá en vigor lo **previsto en el Inciso B o el Inciso C. (Lo que aplique).**

F. Al inicio del tercer período, el dirigente notificará a la mesa los dos (2) jugadores que estarán cumpliendo con su período reglamentario, Los mismos no podrán ser sustituidos, excepto por expulsión, faltas personales o lesión.

G. Si un equipo cuenta con trece (13) jugadores en su plantilla podrá utilizar al jugador # 13, en las siguientes situaciones a discreción del dirigente;

1. Como sustituto por lesión, expulsión o faltas personales de cualquier jugador que comenzó el primer, segundo o tercer periodo como periodo obligatorio.

2. Para comenzar o sustituir en el tercer o cuarto periodo.

H. Es parte del trabajo de los oficiales de mesa verificar que los jugadores que van a entrar a la cancha cumplen con las reglas de participación y están aptos para jugar, sin embargo, **serán los dirigentes de los equipos los principales responsables de cumplir con estas reglas**. De ocurrir alguna situación en donde los oficiales de mesa no logren detectar la entrada de un jugador que no cumple con las reglas de participación y tan pronto se descubra el error, se procederá a detener el partido tan pronto sea posible y se procederá a enmendar el mismo;

1. El jugador que esté participando ilegalmente deberá abandonar el partido inmediatamente.

2. Todo lo ocurrido desde el momento que entró el jugador será válido.

3. El dirigente del equipo infractor será multado en cincuenta dólares ($50.00), de ocurrir una segunda infracción la multa será de cien dólares ($100.00) y suspensión por el resto de la temporada.

4. No habrá sanciones adicionales para el jugador o el equipo.

5. Se evaluará el trabajo de los oficiales de mesa envueltos en este tipo de infracción a las reglas de participación y se podría solicitar a las organizaciones a las que pertenecen que se les apliquen multas y/o suspensiones del torneo.

I. Luego de la fecha límite para someter la plantilla (roster) final de jugadores, no se podrá añadir ningún jugador a la misma.

J. **Luego de haber comenzado el torneo se van a considerar peticiones de cambio en la plantilla original siempre y cuando los equipos queden con menos de los diez jugadores,** que exige la regla de inscripción y que sean por razones de lesiones por el resto de la temporada, abandono de jugadores por descontento, cambio de residencia lejos del área donde juega o fuera del país y problemas familiares. Deberán someter evidencia que sustente la petición. **NO se van a considerar peticiones de cambio en la plantilla luego de finalizar la temporada regular.**

Articulo VIII – Reglas Especiales de Defensa:

Las Áreas y Defensa que aplicarán en las categorías serán:

A. **Categoría Pre Infantil: (7 años).**

1. En los primeros tres (3) periodos los equipos **deberán defender en la línea de tres puntos y la defensa será LIBRE.**

2. En el **último periodo podrá defender desde la mitad de cancha y la defensa será LIBRE.**

3. Si un equipo logra una ventaja de quince (15) puntos o más en cualquier momento del último periodo, **deberá retirarse a defender a la línea de tres (3) puntos.**

B. **Categoría Infantil: (8 años).**

1. En los primeros tres (3) periodos los equipos **podrán defender desde la mitad de cancha y la defensa será LIBRE.**

2. En el **último periodo podrán defender cancha completa y la defensa será LIBRE.**

3. Si un equipo logra una ventaja de quince (15) puntos o más en cualquier momento del partido, **deberá retirarse a defender a la línea de tres (3) puntos.**

C. **Categorías Pre- Futuras (9 años) y Futuras (10 años):**

1. En los primeros dos (2) periodos los equipos, **Solo podrán utilizar la defensa individual** y podrán comenzar a marcar a su jugador **desde la media cancha.**

2. En los últimos dos periodos, (2da. Mitad), **podrán defender cancha completa** y la defensa será **LIBRE.**

3. Si un equipo logra una ventaja de veinte (20) o más puntos en cualquier momento del partido, deberá retirarse a defender **detrás de la línea de tres puntos.**

D. **Categorías Pre- Mini (11 años), Mini (12 años), Sub – 13:**

1. En los primeros dos (2) periodos los equipos, **Solo podrán utilizar la defensa individual** y podrán comenzar a marcar a su jugador **desde la media cancha.**

2. En los últimos dos periodos, (2da. Mitad), **podrán defender cancha completa** y la defensa será **LIBRE.**

3. En estas categorías no habrá regla de defensa por ventaja de puntos.

E. **Categoría Sub – 14:**

La defensa será libre y no habrá reglas de defensa por ventaja de puntos.

F. Penalidad por regla de ventaja de puntos por categorías:

1. Categorías Pre-Infantil e Infantil:

a. Se dará una advertencia por periodo.
b. Violar la regla después de la advertencia, falta técnica al equipo infractor, se concede un (1) tiro libre y la posesión del balón. Esta falta es administrativa por lo que no es acumulativa para el dirigente, ni para la bonificación.

2. Categorías Pre-Futuras y Futuras:

a. Solo se dará una advertencia a cada equipo por partido.

b. Violar la regla después de la advertencia, falta técnica al equipo infractor, se concede un (1) tiro libre y la posesión del balón. Esta falta es administrativa por lo que no es acumulativa para el dirigente, ni para la bonificación.

3. En las categorías; Pre Mini, Mini, Sub – 13 y Sub – 14, **No habrá regla por ventaja de puntos.**

F. En las categorías que no hay reglas de defensa **por ventajas de puntos**, los equipos que tengan una ventaja de 30 puntos o más en los últimos 4 minutos del último cuarto no podrán defender con presión a cancha completa, doblar el balón ni pedir tiempo muerto. Violar esta regla se considera una falta antideportiva y conlleva una falta técnica directa al dirigente con penalidad de un (1) tiro libre y posesión del balón. Un dirigente que sea sancionado por esta regla en más de una ocasión en el mismo partido, será sancionado con una falta descalificatoria. Si es sancionado en más de un partido, recibirá sanciones adicionales que van desde la descalificación del partido hasta expulsión del Torneo.

G. Se establecen las siguientes directrices relacionadas a la Defensa Individual según establecido por la Comisión Técnica de la Federación de Baloncesto de Puerto Rico:

1. Cuando sea obligatorio utilizar la defensa individual, No estará permitido usar formaciones de zonas o de preseos en zona. (zone press).

2. Un jugador defensivo deberá establecer una posición en la cual se pueda apreciar claramente cuál es el jugador que está marcando;

a. Si está marcando al jugador con el balón deberá estar a una distancia máxima aproximada de un brazo extendido.

b. Si está marcando a un jugador ofensivo que no tiene el balón deberá establecer una posición entre el balón y el jugador asignado o entre el jugador asignado y el canasto.

3. Cuando sea obligatorio utilizar la defensa individual, se establece la línea de tres puntos como la marca para poner en práctica el concepto de ayuda que es parte fundamental de la defensa colectiva.

a. Los jugadores defensivos en el lado contrario a donde esté el balón, (lado de ayuda), pueden llegar hasta el punto medio de la zona de los tres segundos.

4. Cuando sea permitido utilizar la defensa individual en la media cancha y/o cancha entera se establece el medio de la cancha (línea imaginaria desde un canasto hasta el otro) como referencia del punto máximo a donde pueden llegar los jugadores defensivos que estén defendiendo jugadores que estén en el lado contrario al balón.

a. Se permitirá pasar el punto de referencia solo para ayudar a detener un jugador ofensivo con el balón que venció a la defensa, pero NO se puede doblar el balón.

b. La defensa podrá utilizar las estrategias de ayuda y recupera o cambiar asignaciones defensivas.

5. Está permitido doblar el balón en las siguientes situaciones de juego: (Área perimetral).

a. Cuando un equipo utilice como estrategia ofensiva darle cortinas al jugador con el balón.

b. En toda situación en que dos jugadores ofensivos (uno de ellos con él balón) se acercan a una distancia de tres pies (3') o menos.

c. Cuando un jugador ofensivo esta en el poste bajo o poste medio y da el primer bote al balón.

d. Cuando un jugador ofensivo ataca la línea de fondo y deja atrás a su jugador defensivo y provoca una rotación defensiva, el jugador defensivo que queda atrás se recupera y llega a cubrir al jugador con él balón.

e. En todos los casos en donde se permite doblar el balón si el jugador ofensivo pasa el balón, los jugadores defensivos deberán tener diferentes asignaciones defensivas. (<u>No podrán seguir el balón para doblarlo).</u>

<u>NO está permitido doblar el balón bajo ninguna otra circunstancia.</u>

5. De producirse una violación a la regla de defensa, el árbitro detendrá la jugada, y hará una advertencia al dirigente del equipo infractor, (<u>Es una advertencia por periodo</u>), violar la regla después de la advertencia conlleva Una falta técnica al equipo infractor, (un tiro libre y posesión del balón), Esta falta es administrativa, por lo que no es acumulativa para el dirigente, ni para la bonificación.
La regla que establece obligatorio la defensa individual es solo para las categorías de Nueve (9) a trece (13) años en la temporada 2023.

Articulo IX - Medidas Especiales de la Línea de Fondo y la Línea de Tiro Libre:

A. En las canchas donde se utilicen armazones ("Adapters"), se marcará una línea de Dos (2") pulgadas con pintura o cinta adhesiva, la cual quedará dos (2') pies hacia adentro de la línea de fondo de la cancha.

B. La Línea del tiro libre: En las Categorías Pre-Infantil e Infantil, la línea del tiro libre quedará a diez y ocho (18") pulgadas hacia el frente medio desde la línea de tiro libre normal. En las Categorías Pre-Futuras, Futuras y Pre – Mini, la línea del tiro libre quedará en la línea de tiro normal.

C. En las canchas que no puedan utilizar Adapters, se permitirá bajar el canasto a las medidas reglamentarias por categoría. Se marcará la línea del tiro libre a cuarenta y dos (42") pulgadas hacia el frente de la línea de tiro libre normal en la categoría Pre-Infantil e Infantil y veinticuatro (24") pulgadas en las categorías Pre-Futuras, Futuras y Pre Mini.

D. En las categorías Mini, Sub13 y Sub14, se utilizará la línea de tiro libre normal.

Articulo X – Uniformes de los equipos y Código de vestimenta de los jugadores

A. Todo jugador tendrá su uniforme de juego completo (camiseta, pantalón) del mismo color y del modelo asignado por la Liga de Mini Baloncesto y con la numeración del 0,00 y del 1 al 99. **Será responsabilidad de los equipos verificar al momento de recogerlos en el suplidor que los uniformes estén correctos.**

B. No se aceptarán uniformes con números que NO se adapten a esta numeración. La Liga de Mini Baloncesto proveerá 12 uniformes.

C. Ningún jugador podrá participar con un uniforme distinto al de su equipo y tampoco con un auspiciador diferente al del uniforme del equipo.

D. Todo jugador llevará en su uniforme el logo oficial de la Liga de Mini Baloncesto del presente año en la parte baja sobre la franja del muslo izquierdo. Jugador que no tenga el logo oficial de la Liga, **NO PODRA PARTICIPAR.**

E. De dos equipos coincidir con el mismo color de camiseta, aunque el pantalón sea diferente, el equipo que aparece como local en el itinerario oficial, deberá utilizar el lado reversible de la camiseta (blanco).

I. Código de Vestimenta y Cuidado Personal de los Jugadores

1. Los jugadores deberán utilizar medias blancas sin diseños que sobresalgan por encima de los tenis al menos una pulgada.

2. Deberán tener sus uñas de las manos recortadas de forma tal, que al mirar sobre la yema de los dedos no sobresalgan.

3. No se permitirán pañuelos, amarres, pulseras, pantallas y prendas de ningún tipo o material.

4. Se le permitirá utilizar “Body Suit” y “Sleeve”. En el caso de camisetas por debajo de la camisa del uniforme, las mismas deberán ser del mismo color principal del uniforme.

5. El uniforme de juego se utilizará de forma adecuada, o sea camiseta por dentro y pantalón a la cintura.

6. Se permitirá utilizar cualquier implemento que sea para la protección del jugador: (cabeza, ojos, codos, rodillas, y tobillos. En el caso de los espejuelos deben ser especiales para jugar baloncesto.

7. Todo lo relativo al uso del uniforme y a las prohibiciones mencionadas, aplican desde el corrido Pre juego y durante todo el partido.

Articulo XI Aplicaciones Administrativas y Medidas Disciplinarias a jugadores, personal técnico y administrativo.

A. 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.

1. El dirigente del equipo en primera instancia, y el Presidente del Circuito son las personas responsables de que esta regla se cumpla.

2. **El jugador cumplirá su castigo estando presente en el banco del equipo (uniformado).** Jugador que participe o intente participar estando suspendido, el juego será confiscado y tanto el jugador, el dirigente y el presidente del circuito serán objeto de sanciones adicionales a discreción de la Liga, según las circunstancias de cada caso que podrán ir desde una amonestación hasta multas y/o expulsión.

B. Cualquier jugador que lance un golpe en dirección a un árbitro, dirigente, oficial de mesa u otro jugador será suspendido por un mínimo de dos (2) partidos, aunque el golpe no haya conectado con su objetivo**. De haber alguna agresión será suspendido por un mínimo de cuatro (4) juegos, hasta indefinidamente.**

C. Dirigente, Asistente o Anotador que sea expulsado de un partido **estará suspendido por el próximo juego de la categoría de la cual fue expulsado**. Esta sanción es inapelable, en caso que dirija, asista o sea anotador en otra categoría permanecerá suspendido hasta que cumpla la sanción. No podrá estar presente dentro de la cancha en donde juegue su equipo, ni en los alrededores. De no cumplir o reincidir en este tipo de situación se le podrán aplicar sanciones mayores a discreción del Director de Torneo de la Liga de Mini Baloncesto.

D. Cuando sea expulsado un dirigente, asistente o anotador deberá **abandonar inmediatamente** la cancha, no podrá hacer ningún tipo de alegación a los árbitros, oficiales de mesa o Directores presentes en la cancha. Tampoco podrá hacer gestos de ningún tipo que inciten o provoquen a la fanaticada. El no cumplir con esta disposición conllevará sanciones adicionales al dirigente y la posibilidad de confiscar el partido.

E. Cuando sea expulsado un jugador, dirigente, asistente o anotador, será obligación del anotador del partido notificar el mismo día al Supervisor o Director de Torneo y será responsabilidad del mismo, notificar al anotador que cubrirá el próximo partido para vigilar que se cumpla con la sanción correspondiente.

F. Las faltas técnicas por defensa 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.

G. Cualquier jugador que cometa dos (2) faltas técnicas ó dos (2) faltas antideportivas, o combinación de ambas, será descalificado 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. De haber sido expulsado o descalificado del partido por las razones mencionadas y no mantener una disciplina adecuada, recibirá sanciones adicionales y el dirigente y el Circuito podrían ser multados.

H. Código de vestimenta para Dirigentes, Asistentes y Anotadores:

1. Utilizarán polos o camisas con mangas.

2. Utilizarán pantalón largo casuales o sudaderas largas sobre los zapatos o tenis deportivos.

Nuevo 2023

3. Se permitirá utilizar pantalón corto, siempre y cuando sea el pantalón oficial que provee el suplidor oficial de la Liga de Mini Baloncesto **o un pantalón que tenga el logo del Club o Circuito del equipo que está dirigiendo.**

I. En ausencia del dirigente y su asistente, se permitirá que un dirigente certificado que pertenezca al Circuito actué como dirigente aunque no aparezca en la planilla del equipo. Tiene que ser autorizado por los Directores del Torneo o el Director General de la Liga. Como última alternativa se permitirá que algún adulto relacionado con el equipo (anotador del equipo o parientes de los jugadores) se siente en el banco con los jugadores. Esta persona deberá permanecer sentado en el banco y perderá el "coaching box ". **Si el adulto designado viola esta regla el juego será confiscado.**

J. Los anotadores de los equipos tendrán que estar certificados como tal. 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 no podrán estar en el banco de los equipos.

K. **No se permitirá el lenguaje obsceno, agresión verbal, agresión física o amenazas, por parte de dirigentes, asistentes, anotadores, jugadores directivos y fanáticos, hacia los árbitros, oficiales de mesa, fanáticos, supervisores de la Liga, Directivos, dirigentes, asistentes y cualquier personal del banco, de su equipo o equipo contrario, durante o después de terminar un partido. La persona que viole esta regla durante la celebración del partido, deberá ser expulsado inmediatamente del partido y abandonar inmediatamente las facilidades. Habrá sanciones adicionales para los infractores de esta regla, que van desde suspensiones y/o multas, hasta expulsiones de la Liga, dependiendo de la gravedad del asunto.**

L. Los jugadores, dirigentes, asistentes y/o cualquier personal en el banco o jugando, no podrán utilizar ninguna prenda de vestir que tenga anuncio contrario a nuestros auspiciadores o a la Liga de Mini Baloncesto El personal que lo tenga será ordenado a que se lo quite, de no hacerlo, será removido del banco y se aplicará una falta técnica. Denegarse a abandonar el banco el juego será confiscado.

M. 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 con una falta técnica.

N. Los Árbitros tendrán la potestad de haber alguna alegación, de exigirle la certificación al personal técnico para ejercer sus funciones:

O. En el documento oficial “Planilla” provisto por la liga de mini baloncesto, aparecerá el nombre los dos (2) apellidos y el número de certificación del dirigente, asistente y el anotador.

P. En caso que alguno de los arriba mencionados no pueda presentar la certificación, ya sea por olvido o pérdida del mismo, el árbitro deberá escribir un informe en la hoja de anotaciones, informando a la liga y solicitando que se verifique la certificación.

Q. De confirmarse que alguno de los arriba mencionados no está certificado o autorizado a participar como parte del cuerpo técnico, será multado por cien dólares ($100.00) y no podrá seguir participando hasta que se presente la certificación correspondiente

Artículo XII: Conducta del Público

A. Área designada para el público observar el partido:

1**.** En términos generales los padres y el público en general deberán ocupar las gradas o espacio disponible en el lateral contrario a donde se sientan los equipos y los oficiales de mesa. Se permitirá sentarse detrás de los canastos “líneas de fondo”, **solo si hay gradas disponibles.** Si la cancha tiene un segundo nivel se aplicará el principio anterior.

2. Si alguna persona viola esta directriz, el árbitro principal detendrá inmediatamente el partido y les pedirá a los dirigentes que identifiquen si la (s) persona (s) pertenecen a su circuito y que procedan a pedirle que abandonen el área. Si la persona se niega a moverse se le cantará una falta técnica administrativa al circuito al que pertenece, si aún así se niega a abandonar el área se confiscará el partido.

3. Los dirigentes de los equipos que estén jugando serán los responsables de identificar en primera instancia a los padres que violen esta o cualquier otra regla de la Liga de Mini Baloncesto. El negarse a identificar padres u ocultar que pertenecen a su circuito conllevara sanciones al dirigente, al circuito y a los padres envueltos.

4. El presidente o su representante (encargado en la cancha) del Circuito en cuya cancha se lleve a cabo el partido tendrán la obligación de cooperar con los árbitros y los dirigentes para que se cumpla esta regla aún cuando los equipos participantes **No sean del circuito local.**

5. No se permitirá el uso de cencerros, panderetas, cornetas de gas, congas, bongos, ni ningún otro tipo de instrumento musical que interfieran con el juego, tampoco se permitirán ruidos innecesarios que impidan o interfieran con el desarrollo del juego. **La frase “interfieran con el juego”, se refiere a que se pueden tocar los instrumentos, siempre y cuando y de acuerdo a la estructura física de la cancha el sonido permita a los jugadores escuchar las instrucciones de los entrenadores y el pito del árbitro. Los árbitros tendrán la última palabra y la potestad de ordenar cesar, cualquier tipo de ruido o sonido que estimen perjudicial.**

6. Durante la ejecución del tiro libre NO se permitirá ningún ruido sin excepciones.

Nuevo 2023

Penalidad: La primera ocasión se dará una advertencia al público, si el jugador falló el tiro libre se le concede otro tiro, si se puede identificar el o los que violaron la regla, se les advierte que de volver a hacerlo tendrán que abandonar la cancha.

B. No se permitirá a nadie del público dirigirse de manera ofensiva a jugadores, dirigentes, árbitros, oficiales de mesa, directivos de la Liga de Mini Baloncesto y otras personas del público antes, durante o después determinado un partido.

1. De surgir algún incidente durante un partido el árbitro principal, detendrá el partido y notificará al Presidente o encargado del Circuito anfitrión para que haga las gestiones para que el agresor abandone las facilidades, de ser identificado como padre, familiar o fanático de uno de los equipos, será responsabilidad del dirigente del equipo hacer las gestiones para que abandone las facilidades.

2. Los árbitros le darán un tiempo no mayor de tres (3) minutos para que se hagan las gestiones de negarse a abandonar las facilidades se procederá a suspender el partido y confiscarlo.

3. Queda terminantemente prohibido el que personas no autorizadas entren a la cancha a cuestionar, alegar ni acercarse bajo ningún pretexto a los árbitros, oficiales de mesa, supervisores y directivos de la Liga de mini baloncesto durante, en los intermedios o al finalizar el partido. Tampoco lo podrán hacer en las áreas circundantes a la cancha. Cualquier persona que viole esta directriz será sancionada con suspensiones y multas.

4. **Cualquier persona que participe en incidentes que provoquen agresiones físicas, verbales o amenazas, antes, durante y después de terminado un partido, en la cancha de juego, áreas del estacionamiento o en cualquier área pública circundante podrán ser sancionados con suspensiones, multas y expulsiones del torneo nacional de la Liga de Mini Baloncesto y solicitar que sea extensiva a otras ligas avaladas inclusive. Dichas sanciones podrán ser aplicadas al o los involucrados directamente y a los Circuitos a los que representen.**

C. 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 y por el reglamento de la Liga de Mini Baloncesto. **Esto incluye dentro de la cancha, estacionamientos y sus alrededores.**

1. De identificarse a cualquier persona relacionada con los participantes en este tipo de conducta se le aplicarán sanciones disciplinarias severas, a discreción del Director de Torneo, que irán desde multas hasta expulsiones o ambas según las circunstancias de cada caso.

2. **Los Circuitos son responsables de la conducta de las personas que acompañen a sus equipos**, **los dirigentes, que son parte del Cuerpo técnico de los Circuitos asumen esa responsabilidad en los partidos en los cuales estén dirigiendo** y están en la obligación de cooperar con los árbitros, oficiales de mesa y los directivos de la Liga en caso de ser necesario.

3. **De ser identificado algún directivo o personal técnico de un Circuito en cualquier acto de conducta inapropiada según establece este reglamento, se le aplicaran sanciones disciplinarias que van desde suspensiones, multas y expulsión del torneo.**

D. No se permitirá fumar dentro o fuera de las canchas.

E. Uso inapropiado de las redes sociales:

1. Se considera como conducta inapropiada y ofensiva, sujeta a sanciones, el uso de las redes sociales para provocar o incitar situaciones de conflictos y fricciones entre equipos, clubes, jugadores, padres/madres, familiares y cualquier persona relacionada directa o indirectamente con los equipos. Los clubes son responsables de la conducta de sus seguidores.

2. También se considera conducta inapropiada y sujeta a sanciones de parte de la Liga de Mini Baloncesto, críticas al arbitraje, oficiales de mesa y a los directivos de la liga, las redes sociales no son el foro para dilucidar este tipo de críticas.

Artículo XIII: Situaciones Especiales

A. De no presentarse un oficial de mesa, el circuito que actué como local designará a una persona que llevará el cronómetro, el equipo visitante podrá designar una persona como observador. De surgir la situación que no se presenten los oficiales de mesa asignados, el circuito local llevará el cronómetro y el visitante la hoja de anotaciones. Terminado el juego se entregará la primera copia al equipo ganador y la segunda copia al equipo perdedor.

B. De no estar presente un oficial de la Liga de Mini Baloncesto, el Presidente del Circuito local enviará los originales de las hojas de anotaciones a las oficinas de la Federación de Baloncesto no más tarde de 24 horas después de terminado el partido.

C. De no presentarse uno de los árbitros al partido, el árbitro presente deberá comunicarse con el Director de Torneo para determinar si se juega el partido con un solo árbitro. Si luego de la consulta se decide jugar con un solo árbitro, los equipos deberán acatar la decisión. Si alguno de los equipos se niega jugar se considerará como abandono de la cancha y se procederá a confiscar el partido e imponer sanciones severas.

D. Suspensión de Partidos

1. Un partido de la Liga Mini de Baloncesto puede ser suspendido solamente con la autorización del Director de Torneo o el Director General de la Liga.

2. Los árbitros y/o los oficiales de mesa deberán comunicarse en primera instancia con un Supervisor de torneo, y presentar un informe oral de la situación que impide el inicio o continuación del partido.

3. Luego de escuchar el informe oral de los árbitros y/o oficiales de mesa el supervisor informará al Director de Torneo o el Director General de la Liga quien tomará una decisión.

4. De surgir una situación extrema y no ser posible conseguir al Supervisor, Director de Torneo o al Director General en un tiempo razonable, el juego será suspendido por los árbitros y tanto los árbitros como los oficiales de mesa harán un informe escrito lo antes posible.

5. En caso de que el equipo local no tuviese su cancha en condiciones para celebrar el partido, el Director General podrá aplicar sanciones contra el circuito incluyendo la confiscación del partido y suspensión del equipo si lo ameritare por negligencia o por cualquier otra causa. Los Circuitos que no tengan la cancha lista y esto produzca una suspensión, serán multados en cien dólares ($100.00).

Artículo XIV: Equipo Técnico y de Emergencia

A. El Circuito Local debe proveer el siguiente equipo:
1. Él cronometro electrónico con chicharra.
2. Pizarra de anotaciones manual y Reloj de Baterías.
3. Tablillas numeradas del 1al 5 para indicar el número de faltas cometidas por jugador.
4. Botiquín de primeros auxilios en la cancha desde el primer partido. Cada Circuito Local deberá tener disponible un botiquín de Primeros Auxilios para atender cualquier lesión o accidente leve que ocurra en la cancha.

B. De no cumplir con alguna de estas disposiciones el Circuito anfitrión puede ser multado en Cincuenta dólares ($50.00), por cada infracción y en caso de no tener reloj manual para utilizarse si falla la energía eléctrica, la confiscación del partido.

Artículo XV: Consideraciones de Planta Física y Seguridad

A. El circuito anfitrión y sus directivos tienen la responsabilidad de brindarle a todas las personas que los visitan, jugadores, cuerpo técnico, directivos y público en general, tanto visitante como local, las mejores atenciones posibles.

1.Tener una cantina disponible para que los visitantes puedan adquirir alimentos y bebidas.

2. Baños en condiciones adecuadas tanto para varones como para féminas.

3. Un área reservada para personas con impedimentos.

4. Un teléfono disponible para llamar de ser necesario a la policía, ambulancia o bomberos.

5. En caso de canchas cerradas tener identificada las rutas de salida de emergencia.

6. Gestionar vigilancia de la policía municipal o estatal en el área de estacionamiento e identificar las áreas de peligro potencial para los participantes, eliminarlas o neutralizarlas.

7. Garantizar la seguridad de los árbitros, oficiales de mesa, directivos y fanáticos del equipo visitante, antes, durante y después de los partidos, dentro y en los alrededores de la cancha.

8. Deberán asignar un encargado de la cancha, quien deberá permanecer en la cancha en todo momento y representará al circuito y será responsable ante la Liga de Mini Baloncesto, de hacer cumplir todas las consideraciones enumeradas en este artículo. Dicho encargado deberá ser un miembro certificado del circuito, pertenecer al cuerpo técnico o ser miembro de la directiva.

9. La persona designada como encargado de la cancha, deberá presentarse como tal ante los árbitros y oficiales de mesa del carnaval de juegos y no podrá ejercer como tal, mientras esté activo como parte del cuerpo técnico, en un partido.

10. De surgir un incidente que amerite la intervención del encargado de la cancha y este no estar presente, se aplicará al circuito infractor una multa de cien dólares ($100.00), por primera vez, trescientos dólares ($300.00) en una segunda ocasión, y de haber una tercera ocurrencia, el circuito perderá el derecho de celebrar partidos en su cancha, el resto de la temporada en curso y la próxima temporada.

Artículo XVI: Radicación de Protestas

A. Un juego puede ser protestado solamente por el dirigente en funciones.

B. El dirigente deberá notificarlo al árbitro principal en el momento que surge la situación que da base a la protesta, señalando en que consiste, escribirá los datos generales 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 al finalizar el partido.

C. La misma será dirigida al Director del Torneo. Deberá estar acompañada por la Cantidad de cincuenta dólares ($50.00), los cuales le serán devueltos si gana la protesta.

D. Protestas de jugadas de apreciación, no serán aceptadas

E. Cualquier reclamación que no cumpla con los procedimientos establecidos en este artículo, será considerada no ha lugar.

Articulo XVII: Procedimientos para las Vistas Administrativas

A. Todo asunto que amerite ser dilucidado, incluyendo, pero sin limitarse a violaciones reglamentarias de cualquier tipo, situaciones disciplinarias, planteamientos técnicos y/o protestas de juego, serán adjudicados en vista administrativa que se celebrará ante el Director de Torneo u Oficial Examinador que éste designe.

B. Cuando los hechos que motivan la vista ocurran en presencia del Director de Torneo o del Director General de la Liga de Mini Baloncesto o cuando de los informes existentes no exista ninguna controversia de hechos, la celebración de la misma será discrecional.

C. Todos los procedimientos sobre asuntos de Disciplina o Asuntos Técnicos se conducirán de manera que se garantice un verdadero espíritu deportivo donde se resolverán todas las controversias con el interés supremo de velar por los mejores intereses del Baloncesto Infantil.

D. La determinación de la necesidad de dilucidar cualquier asunto podrá surgir por solicitud de parte y/o por determinación espontánea del organismo. Toda vista que se celebre se regirá por el presente procedimiento:

1. La vista será señalada en un periodo no mayor de siete (7) días naturales, atendiendo siempre el grado de necesidad de adjudicación de forma que se evite alterar el curso normal de cualquier actividad de la Liga que se encuentre en proceso o por celebrarse. La vista se podrá celebrar de manera virtual.

2. El propósito absoluto de la audiencia que se celebre será llegar a la verdad de todo aquello que se requiera para la adjudicación que se persigue. Atendiendo ese propósito y la realidad de que se trata de un foro deportivo, se establece que no aplicarán las Reglas de Evidencia que rigen los procedimientos judiciales.

3. La persona a cargo de presidir la vista citará a todo aquel que sea necesario, según su criterio, para la adjudicación que se persigue. No obstante, aquellas partes que puedan ser afectadas por la decisión final en el asunto podrán presentar testigos y/o evidencia objetiva que entienda meritoria para su causa. Este privilegio no concede una carta blanca para la presentación de prueba excesiva e

interminable. El juzgador del asunto tendrá siempre la discreción de la prueba que permitirá o no pero no descartará prueba caprichosamente.

4. Todo aquel que se disponga a prestar testimonio en la audiencia se comprometerá a decir la verdad y nada más que la verdad de todo aquello que se le pregunte mediante aceptación de tal compromiso a manera de juramento y/o aseveración que realizará ante el funcionario juzgador previo a su testimonio. La toma de este compromiso podrá hacerse de forma grupal o individual.

5. El interrogatorio de los testigos estará a cargo del que preside el procedimiento, quien permitirá a las partes que puedan ser afectadas formular preguntas a los testigos siempre con la potestad de limitar el tiempo que se utilice para ese propósito.

6. Las partes que puedan ser afectadas por la decisión podrán acudir a la audiencia con Representación legal a su discreción, no se suspenderá ningún asunto por la no presencia de la representación legal.

7. Finalizado el desfile de prueba, el cual podrá ser grabado, el juzgador podrá emitir su decisión al momento o reservarse su determinación. Si emite determinaciones al momento, las mismas deberán reducirse a escrito dentro de los próximos cinco (5) días laborables. En los demás casos emitirá resolución escrita dentro del plazo máximo de diez (10) días laborables.

8. Las partes afectadas podrán apelar la decisión en un plazo no mayor de veinticuatro (24) horas cuando se trate de asuntos técnicos o protestas y de cuarenta y ocho (48) horas en todos los demás casos, contados desde que se le notificó la resolución escrita, ante el Director General de La Liga de Mini Baloncesto. Para estos fines, las notificaciones serán válidas cuando se hagan personalmente o por envío de fax o de correo electrónico. Cuando el plazo de 24 horas expire en fin de semana o día festivo, se radicará el recurso apelativo mediante correo electrónico a la Oficina de la Liga dentro del plazo dispuesto. Disponiéndose que de no insertarse el recurso de revisión contra la decisión del Director de Torneo dentro del término legal indicado la misma advendrá final, firme e inapelable.

9. El Presidente de la Liga podrá, a su discreción, señalar vista o resolver a base del registro que incluye la grabación de los testimonios y la prueba documental u objetiva que haya sido admitida en la vista celebrada en primera instancia.

10. El Director General de la liga en cuestión podrá confirmar, modificar o revocar en todo o en parte la decisión emitida por el Director de Torneo; disponiéndose que la misma podrá ser apelable ante de la Junta de Gobierno de la Federación por la parte o partes afectadas dentro del término improrrogable de setenta y dos (72) horas, de la notificación de la decisión del Director General.

E. Ningún recurso apelativo que se inste ante los organismos internos establecidos de la Federación de Baloncesto de Puerto Rico tendrá el efecto de paralizar los efectos de la decisión apelada, salvo en caso de que a solicitud de parte así se ordene por el organismo o cuerpo de apelación de la decisión emitida por el foro de instancia.

F. Circuitos que mantengan balances pendientes de pago con la Liga de Mini Baloncesto, deberán saldar los mismos para poder apelar decisiones del Director de Torneo u Oficial Examinador, ante el Director General o la Junta de Gobierno según sea el caso.

Artículo XVIII:
Cualquier situación especial no cubierta por estas reglas será decidida por el Director General de la Liga de Mini Baloncesto, tomando como guía las reglas de la FIBA, y el reglamento de la Liga de Mini Baloncesto. Aplicarán todas las reglas de FIBA en todos los renglones no cubiertos en este reglamento.

FILOSOFIA DE LA LIGA DE MINI BALONCESTO

El baloncesto en las categorías menores tiene el propósito de desarrollar buenos ciudadanos para Puerto Rico. La formación de un jugador conlleva el desarrollo de su carácter y de su manera de relacionarse con otros. En el baloncesto, sus participantes se exponen al manejo de presión, la toma de decisiones, el trabajo en equipo, la disciplina y muchas otras destrezas para la vida y la sana convivencia. El escenario de un deporte competitivo nunca puede suplantar la razón de ser del deporte: Mente sana en Cuerpo Sano.

Queremos y aspiramos a hacer baloncesto que sirva de esparcimiento y recreación en Nuestra Niñez y Juventud. No queremos que esto sea una experiencia traumática para el jugador. Todos los componentes del baloncesto tienen un rol y una responsabilidad grande que cumplir. Los entrenadores y asistentes son los educadores de los fundamentos y destrezas para el jugador. Los árbitros y oficiales de mesa son los que permiten que el juego transcurra según las reglas establecidas.

Los padres/madres y familiares son entes de apoyo del jugador. Es clave que cada persona involucrada cumpla su rol a cabalidad. Por último, los jugadores son nuestra razón de ser. Todo lo que hacemos persigue el propiciar su pleno desarrollo. Sus familiares inmediatos intervienen en el juego, pero nunca interfieren con el mismo. Su tarea es apoyar al jugador. Esta tarea es indelegable. Son los padres/madres los que acompañan al jugador a juegos y prácticas y a los viajes donde participen. Les corresponde supervisar a sus hijos en todo momento y en todos los lugares.

Así lograremos que la seguridad y el bienestar de nuestros niños y jóvenes estén asegurados. El baloncesto, en las categorías formativas, debe estar libre de todo aquello que lo lesione. Eso incluye la violencia, las drogas ilegales, el consumo de alcohol, el cigarrillo y todo lo que sea contrario al juego limpio. Si construimos sobre bases y fundamentos firmes, podemos desarrollar el espíritu deportista en cada jugador. De esa forma, el baloncesto será una experiencia imborrable y significativa en la vida del jugador.

ANEJO # 1

CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

Procedimiento

A. La clasificación de los equipos se establecerá de acuerdo a su registro de victorias y derrotas, otorgando 2 puntos por cada partido ganado, 1 punto por cada partido perdido (incluidos los perdidos por inferioridad) y 0 puntos por un partido perdido por incomparecencia.

B. El procedimiento se aplica para cada equipo que haya disputado 1 único partido contra cada adversario del grupo (torneo sencillo) así como para cada equipo que haya disputado dos partidos o más contra cada adversario (liga con partidos a ida y vuelta u otros torneos).

C. Si 2 o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas en todos los partidos del grupo, los partidos disputados entre estos 2 o más equipos decidirán la clasificación. Si los 2 o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas en los partidos disputados entre ellos, se aplicarán estos criterios, en este orden:

1. Mayor diferencia de puntos en los partidos disputados entre ellos
2. Mayor número de puntos conseguidos en los partidos disputados entre ellos.
3. Mayor diferencia de puntos en todos los partidos del grupo.
4. Mayor número de puntos conseguidos en todos los partidos del grupo.

D. Si estos criterios siguen sin decidir la clasificación, esta se decidirá mediante un sorteo.

E. Si al seguir estos criterios, en cualquier momento uno o más equipos pueden clasificarse, el procedimiento que detalla en la letra C, se repetirá desde el principio para el resto de equipos que no hayan sido clasificados aún.

Nuevo 2023

F. Se dispone qué de surgir empates al finalizar la temporada regular, para una posición que conlleve la eliminación de uno o más equipos, se definirá la posición con un juego de desempate. Será solo para la última posición clasificatoria para la postemporada.
Si el empate es de tres(3) o más equipos se clasificaran primero por "goal promedio" y luego se le asignará el rival.
Ejemplo; A, B y C empate. El de mejor "goal promedio" coge bye, digamos que es A.
B y C juegan y el ganador juega con A.
No aplicará para definir posiciones clasificatorias para ubicar equipos ya clasificados en una división en específico.
Ejemplo: Si hay dos equipos empatados para la tercera y cuarta posición y ambos clasifican a la postemporada, se decide la posición por "goal promedio", No juego de desempate.

F. Ejemplos

Ejemplo 1

A – B	100 – 55	B – C	100 - 95
A – C	90 - 85	B - D	80 - 75
A – D	75 - 80	C - D	60 - 55

Equipo	Partidos Jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	3	2	1	5	265:220	+45
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:215	-5

Clasificación: 1º A - ganador contra B 3º C - ganador contra D
2º B 4º D

Ejemplo 2

A – B	100 – 55	B - C	100 - 85
A – C	90 – 85	B - D	75 - 80
A - D	120 - 75	C - D	65 - 55

Equipo	Partidos Jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	3	3	0	6	310:215	+95
B	3	1	2	4	230:265	-35
C	3	1	2	4	235:245	-10
D	3	1	2	4	210:260	-50

Clasificación: 1ro. A

Clasificación de los partidos entre B, C D:

Equipo	Partidos Jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
B	2	1	1	3	175:165	+10
C	2	1	1	3	150:155	- 5
D	2	1	1	3	135:140	- 5

Clasificación: 2do. B 3ro. C – ganador contra D 4to. D

Ejemplo 3

A - B	85 – 90	B – C	100 - 95
A – C	55 – 100	B – D	75 - 85
A – D	75 - 120	C – D	65 - 55

Equipo	Partidos Jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:265	0
C	3	2	1	5	260:210	+50
D	3	2	1	5	260:215	+45

Clasificación: 4º A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Partidos Jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
B	2	1	1	3	175:180	-5
C	2	1	1	3	160:155	+5
D	2	1	1	3	140:140	0

Clasificación: 1º C 2º D 3º B

Ejemplo 4

A - B	85 – 90	B - C	100 - 90
A – C	55 - 100	B – D	75 - 85
A - D	75 – 120	C – D	65 - 55

Equipo	Partidos Jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:260	+5
C	3	2	1	5	255:210	+45
D	3	2	1	5	260:215	+45

Clasificación: 4º A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Partidos Jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
B	2	1	1	3	175:175	0
C	2	1	1	3	155:155	0
D	2	1	1	3	140:140	0

Clasificación: 1º B 2º C 3º D

Ejemplo 5

A – B	100 – 55	B – F	110 - 90
A - C	85 - 90	C – D	55 - 60
A - D	120 – 75	C – E	90 - 75
A – E	80 – 100	C – F	105 - 75
A - F	85 – 80	D – E	70 - 45
B - C	100 – 95	D – F	65 -60
B - D	80 - 75	E – F	75 - 80
B - E	75 - 80		

Equipo	Partidos Jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	5	3	2	8	470:400	+70
B	5	3	2	8	420:440	-20
C	5	3	2	8	435:395	+40
D	5	3	2	8	345:360	-15
E	5	2	3	7	375:395	-20
F	5	1	4	6	385:440	-55

Clasificación: 5º E 6ª F

Clasificación de los partidos entre A, B, C, D:

Equipo	Partidos Jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	3	2	1	5	305:220	+85
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:255	-45

Clasificación: 1º A - ganador contra B 3º D - ganador contra C
2º B 4º C

Ejemplo 6

A – B	71 – 65	B – F	95 - 90
A - C	85 - 86	C - D	95 - 100
A - D	77 - 75	C – E	82 - 75
A - E	80 – 86	C - F	105 - 75
A - F	85 - 80	D - E	68 - 67
B - C	88 – 87	D – F	65 -60
B – D	80 - 75	E – F	80 - 75
B - E	75 - 76		

Equipo	Partidos Jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	5	3	2	8	398:392	+6
B	5	3	2	8	403:399	+4
C	5	3	2	8	455:423	+32
D	5	3	2	8	383:379	+4
E	5	3	2	8	384:380	+4
F	5	0	5	5	380:430	-50

Clasificación: 6º F

Clasificación de los partidos entre A, B, C, D, E:

Equipo	Partidos Jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	4	2	2	6	313:312	+1
B	4	2	2	6	308:309	-1
C	4	2	2	6	350:348	+2
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	304:305	-1

Clasificación: 1º C 2º A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

Equipo	Partidos Jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
B	2	1	1	3	155:151	+4
D	2	1	1	3	143:147	-4
E	2	1	1	3	143:143	0

Clasificación: 3º B 4º E 5º D

Ejemplo 7

A – B	73 – 71	B – F	95 - 90
A – C	85 – 86	C – D	95 - 96
A – D	77 - 75	C – E	82 - 75
A – E	90 – 96	C – F	105 - 75
A – F	85 – 80	D – E	68 - 67
B – C	88 – 87	D – F	80 - 75
B – D	80 – 79	E – F	80 - 75
B – E	79 - 80		

Equipo	Partidos Jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	5	3	2	8	410:408	+2
B	5	3	2	8	413:409	+4
C	5	3	2	8	455:419	+36
D	5	3	2	8	398:394	+4
E	5	3	2	8	398:394	+4
F	5	0	5	5	395:445	-50

Clasificación: 6º F

Clasificación de los partidos entre A, B, C, D, E:

Equipo	Partidos Jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	4	2	2	6	325:328	-3
B	4	2	2	6	318:319	-1
C	4	2	2	6	350:344	+6
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	318:319	-1

Clasificación: 1º C 5º A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

Equipo	Partidos Jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
B	2	1	1	3	159:159	0
D	2	1	1	3	147:147	0
E	2	1	1	3	147:147	0

Clasificación: 2º B 3º D - ganador contra E 4º E

G. Procedimiento adicional

1. Los incisos desde A hasta F, son válidos una vez que todos los equipos hayan jugado todos los partidos del grupo.

2. Si aún no han jugado todos los equipos todos sus partidos y si 2 o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas, la clasificación se decidirá de acuerdo a la mayor diferencia de puntos (canastas) de todos los partidos disputados hasta el momento por estos equipos.

H. Incomparecencia

1. Un equipo que, sin razón justificada, no se presenta a jugar un partido programado o que se retira del terreno de juego antes del final del partido, perderá el partido por incomparecencia y recibirá cero (0) puntos en la clasificación.
2. Si un equipo pierde por incomparecencia un segundo partido, se anularán todos los resultados de sus partidos.

ANEJO # 2

CODIGO DEL JUEGO LIMPIO PARA EL DEPORTE INFANTIL

(Adaptado de un documento del mismo título, promulgado por los ministros europeos responsables por la Recreación y el Deporte en el Consejo de Europa). 20 de julio de 2003.

El juego limpio significa mucho más que el simple respeto a las reglas, abarca los conceptos de amistad, respeto al adversario y de espíritu deportivo y está enmarcado en un sistema de valores en particular.

Es más que un conjunto de conductas, un modo de pensar. El concepto se extiende a la lucha contra las trampas, contra el arte de engañar sin vulnerar las reglas, contra el dopaje, la violencia física y verbal, la desigualdad de oportunidades, la corrupción y la excesiva comercialización.

Es un concepto positivo que considera el deporte como una actividad sociocultural que enriquece la sociedad y la amistad entre las personas, siempre que se practique con lealtad. El deporte es considerado a sí mismo como una actividad que, practicado adecuadamente permite a la persona conocerse, expresarse y realizarse mejor, desarrollándose como un ser humano integral, adquirir conocimientos prácticos y demostrar sus capacidades, hace posible la interacción social, es fuente de disfrute y aporta salud y bienestar.

El deporte, con su extensa red de organizaciones, permite y propicia la socialización y la participación, convocando a los participantes a asumir responsabilidades sociales.

De ahí que la participación de niños y adolecentes en actividades deportivas se inserta en un entorno social más amplio que la simple competición entre personas un día en particular, en una comunidad en particular, en una ciudad o pueblo en particular. Plantea que el individuo y la sociedad solo pueden aprovechar plenamente las ventajas potenciales del deporte si el juego limpio deja de ser **un concepto secundario** y se convierte en la preocupación y ocupación central de todos los participantes, **en particular los adultos.**

Reconoce que todos estos adultos, mucho de ellos voluntarios, influyen constantemente en la formación de los niños y jóvenes que practican deportes, por lo que deben asumir sus responsabilidades en la formación integral de los participantes. Cada uno de los adultos, como padres, organizadores, directivos de clubes, entrenadores, árbitros, oficiales de mesa y colaboradores en general, tienen que asumir sus respectivas responsabilidades para viabilizar la consecución de este fin. Solo así el deporte influirá positivamente en el desarrollo individual y colectivo de los participantes.

En este contexto, el **CÓDIGO**, tiene como objetivos;

1. Devolver al niño y joven deportista satisfacción y diversión.

2. Concienciar a los adultos que los niños juegan para sentirse realizados y no para satisfacer a los adultos o miembros del grupo de sus mayores.

3. Estimular la participación en el deporte, haciéndolo más seguro, atractivo y agradable para todos los niños.

4. Contribuir a que todos los participantes comprendan las responsabilidades e implicaciones de la libertad de elegir el juego limpio como norte de sus actos

CÒDIGO DEL ENTRENADOR

1. Ser razonable en las demandas de tiempo, energía y entusiasmo de los jugadores, quienes tienen otros intereses además del deporte.

2. Enseñar a los jugadores que las reglas son acuerdos mutuos que nadie debe dejar de cumplir o evadir.

3. Evitar hacer jugar en demasía a los más talentosos. Los jugadores promedio necesitan y merecen tiempo de juego, al igual que los menos habilidosos.

4. Recuerde que los niños juegan para divertirse y entretenerse y que ganar es solo una parte de ello. Nunca ridiculice o grite a los niños que cometen errores o porque pierdan un partido.

5. La periodicidad y duración de los entrenamientos y de los partidos deberán ser acordes con la edad y nivel de desarrollo de los participantes.

6. Los elementos y equipos a utilizarse tienen que ser acordes a su etapa de desarrollo.

7. Fomente el respeto de los jugadores en su equipo por las habilidades del otro grupo u oponente, como así también hacia las decisiones de los entrenadores contrarios y de los árbitros.

8. Siga consejos médicos para saber cuando un jugador lesionado puede volver a jugar.

9. Recuerde que los jugadores necesitan un entrenador al cual poder respetar. Se generoso los elogios y da siempre un buen ejemplo.

10. Asume el compromiso personal de mantenerte informado acerca de las reglas de juego y de los métodos de enseñanza adecuados para el nivel de los jugadores.

11. Ayuda a los jugadores a entender las diferencias entre los partidos de los adultos y los partidos que ellos juegan.

CÓGIGO DE LOS PADRES

1. No obligue a su hijo a practicar un deporte que no desea.

2. Recuerde que los niños practican deportes para su propia diversión, no la suya.

3. Aliente a su hijo a jugar según las reglas.

4. Enseñe a su hijo que el esfuerzo honesto es tan importante como la victoria, de manera tal que los resultados de los partidos se acepten de manera realista, sin mayores desilusiones y como oportunidades para seguir aprendiendo.

5. Convierta las derrotas en victorias, ayudando a su hijo a mejorar sus destrezas y a ser un buen deportista. Nunca ridiculice a su hijo por cometer errores o por perder un partido.

6. Recuerde que los niños aprenden con el ejemplo: aplauda el buen juego de su equipo y el del oponente.
7. Nunca cuestione las decisiones de los árbitros y muchos menos su honestidad.

8. **Apoye todos los esfuerzos por eliminar los abusos físicos y verbales del deporte infantil**

9. Reconozca el valor y la importancia de los voluntarios, quienes aportan su tiempo y esfuerzo para brindar una actividad recreativa a sus hijos.

10. Permita que el entrenador prepare a sus hijos, coordinando con ellos las maneras en que usted como padre pueda ayudar.

11. Ayude a que su hijo comprenda las diferencias entre los partidos que ellos juegan y los partidos de los adultos.

CÓDIGO DE LOS ÁRBITROS

1. Adapte las reglas al nivel de desarrollo y destrezas de los jugadores.

2. Emplee el sentido común a fin de asegurar que el espíritu del juego, para los niños, no se pierda interrumpiendo excesivamente el partido.

3. Las acciones hablan más que las palabras; asegúrese que sus acciones y comportamiento dentro y fuera de la cancha sea consistente con los principios de un buen deportista y ser humano.

4. Sea objetivo, consistente y cortés.

5. Condena la mala jugada deliberada por ser poco deportista, conservando de esta manera el respeto por el juego limpio.

6. Asuma el compromiso personal de mantenerse informado acerca de los principios del arbitraje, así como del principio del crecimiento y desarrollo de los jugadores.

7. No olvide su tares formativa; asegúrese que sus decisiones sean comprendidas por los jugadores.

CÒDIGO DE LOS ORGANIZADORES Y DIRECTIVOS

1. Asegúrese que todos los niños y jóvenes tienen iguales oportunidades de participar, sin consideraciones de habilidad, edad u otras circunstancias.

2. Vigile que los entrenadores de su organización creen oportunidades para enseñar el espíritu deportivo de la misma manera que lo hacen con las destrezas básicas.

3. Aliente a sus entrenadores a desarrollar destrezas básicas y evite la excesiva especialización durante los años formativos.

4. Asegúrese que los equipos a utilizarse sean apropiados para las edades y niveles de desarrollo de los jugadores.

5. Las reglas y duración de las actividades deberán tener en consideración la edad y nivel de comprensión de los niños.

6. Distribuya, discuta y ponga en práctica un CÓDIGO DE ETICA sobre el buen deportista entre los padres, jugadores, entrenadores y espectadores.

7. Asegúrese que todos los adultos que participan en su organización asumen sus respectivas responsabilidades para propiciar el juego limpio y el desarrollo de los jugadores.

8. Ocúpese de la capacitación de todos los adultos participantes.

CÓDIGO DEL ESPECTADOR

1. Recuerde que los niños participan en deportes organizados para su propio entretenimiento, no están allí para entretenerlo a usted y no son sus estrellas en miniatura.

2. Muestre su mejor comportamiento; no emplee lenguaje soez, abusivo, no hostigue a los jugadores, entrenadores o árbitros.

3. Aplauda el buen juego de su equipo y del contrario.

4. Demuestre respeto hacia los jugadores del equipo contrario; sin ellos no habría partido.

5. Demuestre respeto hacia todas las personas que estén en las gradas; son también padres y familiares de otros participantes.

6. Nunca ridiculice a un niño por cometer un error.

7. Condene el uso de la violencia en todas sus formas.

8. Respete las decisiones que se hagan en torno al partido.

CÓDIGO DE LOS JUGADORES

1. Juega solo por el placer de hacerlo y no para satisfacer a tus padres o entrenadores.

2. Juega de acuerdo a las reglas.

3. Nunca discutas decisiones de los árbitros.

4. Contrala tu carácter, no gesticules.

5. Esfuérzate al máximo por tu propio bien y el de tu equipo.

6. Sé buen deportista; aplaude todas las buenas jugadas, sean de tu equipo o de los oponentes.

7. Trata a tus compañeros de equipo y a los oponentes de la misma forma que quisieras ser tratado.

8. Recuerda que el propósito del juego es la diversión, mejorar tus destrezas y sentirse bien; juega para tu equipo en todo momento.

NOS RESERVAMOS EL DERECHO DE ADMISIÓN DE CLUBES Y EQUIPOS.

Iván A. Vázquez Robles
Director General

DILE NO AL MALTRATO INFANTIL