

Reglamento de Competencia Básquetbol

Regla I

Sistema de competencia, estadísticas y desempates

Art. 1	Cuando se inicie un nuevo Torneo y la cantidad de Equipos sea menor o mayor a la contemplada, el Comité Organizador determinará la ubicación de los equipos.
Art. 2	Sistema de competencia: Se determinará de acuerdo a la cantidad de Equipos inscritos en cada rama y categoría en las Juntas Previas, notificándose posteriormente vía escrito a los Delegados de los Equipos.
Art. 3	<p>Estadísticas y resultados:</p> <p>Las Estadísticas se formularán en forma independiente para cada categoría y rama, se enviarán al Delegado respectivo y al Departamento de Recursos Humanos de las Instituciones Bancarias cada quince días, al inicio del Torneo o cuando sea necesario. Los resultados de los encuentros se manejarán bajo la siguiente puntuación</p> <ul style="list-style-type: none"> a) partido ganado en tiempo reglamentario = 2 puntos. b) partido perdido en tiempo reglamentario = 0 puntos c) partido perdido por defoul = - 1 punto d) partido perdido por abandono de cancha = amonestación, y si reincide, retiro del Torneo. <p>* En Caso de quedar Empatados al término del Tiempo Reglamentario en un Juego regular, se jugarán 5 minutos Extras, si persistiera el Empate se continuarán los Tiempos Extras de 5 minutos hasta que haya un ganador.</p> <p>* En los juegos ganados por defaul se otorgarán 2 puntos al Equipo que sí esté presente, completo y debidamente uniformado en la cancha de juego, quedando el marcador 20 a 0.</p> <p>* El Equipo que pierda por defoul perderá un punto de los acumulados en la Tabla General</p> <p>* El Campeón Canastero del Torneo de Liga y del Torneo de Copa se determinará por la suma total de puntos del Torneo correspondiente, teniendo que participar el jugador por lo menos con el 80 % de juegos programados en el Calendario Oficial, para efectos de Premiación.</p> <p>* En los juegos ganados por defoul no se otorgarán los puntos a ningún jugador ya que estos se otorgan directamente al Equipo.</p> <p>* Para que un jugador pueda participar en la ronda de cuartos de final, semifinales y/o finales, deberá obligatoriamente haber participado por lo menos en un 60% de los juegos programados para su equipo en torneo que participan, ya sea el de Liga o el de Copa.</p>
Art. 4	<p>Los Casos de desempates para definir posiciones en las Estadísticas Generales y/o parciales se definirán:</p> <p>En 1er. Instancia al Equipo que tenga mayor cantidad de juegos ganados.</p> <p>En 2da. Instancia al Equipo que tenga mejor diferencia de canastas a favor y canastas en contra de los juegos entre si en el Torneo de los Equipos involucrados en el empate.</p> <p>En 3er. Instancia al Equipo que tenga mejor diferencia de canasteo en el total de los juegos en el Torneo.</p>

Regla II Uniformes

Art. 5	<p>Los uniformes que porten los jugadores de cada equipo deberán ser obligatoriamente idénticos en camisa y short, incluyendo los vivos de las dos prendas, además se permite el uso de una <u>playera interior</u>, debiendo ser ésta del color mayoritario de la <u>playera de juego</u>. Así mismo se permitirán rodilleras, coderas, muñequeras y licras siempre y cuando se usen para su función específica y en el lugar correspondiente.</p> <p>El jugador que fuera sorprendido jugando con uniforme incompleto, será retirado del juego una vez que sea detectado, otorgándosele una falta técnica al equipo; si se volviera a repetir dicha anomalía y fuera detectado antes de que concluya el partido, el encuentro será detenido concluyéndolo en ese momento y dándole el triunfo al equipo contrario 20 a 0, el jugador recibirá una sanción de 2 juegos de suspensión (a partir de la siguiente jornada) y el capitán una amonestación por permitir esa situación que va en contra del espíritu deportivo.</p> <p>Cualquier jugador que viole o se burle de los lineamientos del presente reglamento, con alevosía, incluyendo que lograra engañar a los jueces: en el momento que sea detectada dicha anomalía, el(los) jugador(es) será(n) sancionado(s) con 2 juegos de suspensión y pérdida del partido en caso de que lo haya ganado y amonestación para el capitán del equipo infractor.</p>
Art. 6	<p>No se consideran para efecto de igualdad de uniformes, los escudos o logotipos, siendo permitido usar publicidad en el uniforme de juego <u>con excepción de marcas de cervezas</u>.</p>
Art. 7	<p>Es de carácter obligatorio que todos los jugadores porten su <u>número impreso</u> en la playera de juego (espalda de 20 cms. y al frente de 10 cms de alto). Los números oficiales deberán ser del No. 4 al No. 99, los cuales deberán ser distinguibles y no podrán estar duplicados; los números elaborados con cintas adhesivas, modificados, alterados o pintados se tendrán como no puestos y de ser violado el cumplimiento a estos requisitos y lo reporte el capitán, del equipo contrario, Cuerpo Arbitral o Comisionado respectivo, el equipo infractor perderá el juego. Los números oficiales serán obligatoriamente impresos sobre las prendas. <u>El Cuerpo Arbitral no permitirá ingresar al campo de juego a jugadores que porte números 0, 00, 1, 2 y 3.</u></p>
Art. 8	<p>No se podrá usar ningún objeto que pueda resultar peligroso para el propio jugador o para los demás jugadores (anillos, pulseras, cadenas, aretes, etc). Se permitirá el uso de lentes de armazón bajo el riesgo del propio jugador.</p>
Art. 9	<p>El Centro Deportivo Bancario de Guadalajara, a través del jefe de seguridad, en la puerta de ingreso principal, tendrá disponible juegos de casacas para cuando se vayan a enfrentar dos Equipos que tengan uniformes similares, y será obligación del Equipo que esté ubicado estadísticamente en la posición más baja conforme a la última Tabla Oficial, el cambiarlo o colocarse casacas encima del uniforme oficial, esto, siempre y cuando lo solicite el árbitro. En caso de que no haya su número en las casacas, deberá de informar a la mesa de anotación el número con el que participará en ése juego (para que lo registren). En el caso de que el short tenga número y no coincida con el de la casaca, el árbitro no considerará tal número para efectos de control del juego. El Equipo que utilice casacas sin que exista confusión con el Equipo contrario, perderá el partido previa protesta del Equipo contrario y que le conste al Árbitro y/o al Comisionado.</p>
Art. 10	<p>Se permitirá en las dos primeras Jornadas del torneo de liga presentarse sin el Uniforme Oficial y <u>a partir de la 3er. Jornada será de carácter obligatorio</u> presentarse con el uniforme oficial, en caso de no hacerlo el jugador y/o equipo que no cumpla con éste requisito no podrá participar.</p>

Art. 11	Si un Equipo acumula tres partidos por incumplimiento (defaults) durante un torneo, causará baja inmediata. Si la baja ocurrió en el torneo de LIGA, dicha sanción no lo priva de participar en el segundo torneo (COPA) (siempre y cuando haya pagado ambos)
Art. 12	Queda prohibido ESCUPIR y usar cualquier tipo de Brea dentro del Gimnasio (duela), en caso de que alguien lo haga será sancionado con dos partidos.
Art. 13	Bajo ninguna circunstancia un jugador podrá prestar su uniforme a algún compañero, y en caso de que así sucediera, y el jugador participará, y sea esto avalado por parte del Árbitro, Comisionado o Capitán del Equipo contrario, se sancionará al Equipo infractor con pérdida del Juego, y ambos jugadores serán sancionados con 2 partidos de suspensión. Tampoco está permitido alinear en el partido a dos jugadores con el mismo número, ya que si esto ocurriera, y fuera detectado por el equipo contrario, árbitros y/o comisionado, el equipo recibirá dos faltas técnicas (uno por cada jugador) y el jugador que haya ingresado en última instancia tendrá que abandonar el partido recibiendo una sanción de 1 juego por actitud antideportiva, reanudándose el partido en el momento que haya abandonado la cancha, otorgándole los árbitros 1 minuto para que acate la disposición y se reanude el juego, de lo contrario se suspenderá el juego, perdiendo el encuentro el equipo infractor y sancionando al jugador infractor con dos partidos y el capitán recibirá una amonestación.
NOTA	Será de carácter obligatorio que todos los Equipos participantes en los Juegos Deportivos Interbancarios ya sean Instituciones Bancarias, Empresas o Equipos externos asistan a la Ceremonia de Inauguración, debidamente uniformados.

Regla III Jugadores

Art. 14	Todos los jugadores que participen en los Juegos Deportivos Interbancarios tendrán que: 1) ser mayores de 17 años (cumplidos) beneficiario directo de algún empleado de nómina, titular de la membresía; 2) ser empleados y/o refuerzos externos (reconocidos por el Departamento de Recursos humanos) de las Instituciones Bancarias que representan, de los grupos financieros afiliados, de las empresas afiliadas al Centro Deportivo Bancario de Guadalajara, A. C. y/o beneficiarios directos, o exempleados bancarios, y/o parte de equipos no bancarios.
Art. 15	Los jugadores de las Instituciones Bancarias deberán ser usuarios vigentes del Centro Deportivo Bancario de Guadalajara, A. C., y en el caso de ser exempleados, refuerzos externos y/o equipos no bancarios, deberán de estar autorizados por su representante de Recursos Humanos y/o delegado
Art. 16	Los jugadores deberán conocer y apegarse a las disposiciones y reglamentos que establece la Federación Internacional de Básquetbol Asociación (FIBA), la Federación Mexicana de Básquetbol (FMB), a las modificaciones internas de la Disciplina Deportiva Interbancaria de Básquetbol y las del Centro Deportivo Bancario de Guadalajara, A. C.

Art. 17	<p>Si se alinea a un jugador que no está debidamente autorizado en la Cédula de Registro (sabana) y se detecta en el transcurso del desarrollo del juego, el equipo infractor recibirá una falta técnica al momento de ser detectada la anomalía, además, el jugador infractor saldrá del encuentro y recibirá un suspensión de 2 juegos una vez que haya quedado registrado para participar en el torneo correspondiente; el capitán recibirá una amonestación por tal situación. Tal incidente quedará registrado en el reporte arbitral, en el reverso de la hoja de anotación del encuentro.</p> <p>Así mismo al jugador que participe en un Equipo que no sea donde esté inscrito será sancionado con 4 partidos de suspensión.</p> <p>En caso de que un Equipo se inconforme y no haya sido detectada la anomalía, el Comisionado deberá de asentar en la hoja de inconformidad si le consta o no el hecho, perdiendo el Equipo inconforme el partido.</p>
Art. 18	<p>Los jugadores no están habilitados para jugar simultáneamente en más de una Categoría o Equipo durante el torneo, en caso de hacerlo y sea reportado por el Capitán del Equipo contrario, por el Árbitro, Comisionado o por el Comité Disciplinario, el Equipo infractor perderá el juego 20-0 y el jugador infractor será sancionado posterior al análisis del Comité Disciplinario conforme sea el caso.</p>
Art. 19	<p>Todos los participantes deberán considerar el tiempo de juego establecido en el calendario oficial, teniendo en cuenta el tiempo oficial será el que marque el reloj que estará en la entrada principal del Centro Deportivo Bancario de Guadalajara, A. C.</p>
Art. 20	<p>En caso de que el jugador sea empleado bancario y no sea usuario del Centro Deportivo Bancario se le registrará como jugador externo.</p>
Art. 21	<p>Los castigos aplicados a jugadores por el Comité Disciplinario, serán cumplidos en partidos oficiales. Los partidos no jugados por alguna suspensión no imputable al jugador, contarán para efecto del cómputo del castigo. (default).</p> <p>Los castigos y/o sanciones que tengan los jugadores y Equipos al finalizar un Torneo, quedarán vigentes para el próximo Torneo, previo análisis del Comité Disciplinario.</p> <p>El jugador que participe estando castigado, originará que su Equipo pierda sus partidos y se le duplique la sanción inicial.</p>
Art. 22	<p>En caso de que un jugador o miembro del cuerpo técnico sea expulsado del juego, <u>el Delegado tendrá la obligación</u> de verificar con el Coordinador Deportivo la sanción otorgada al infractor el miércoles siguiente para verificar si dicho jugador fue sancionado. Toda sanción será aplicable a la siguiente semana del levantamiento del reporte.</p>
Art. 23	<p>En caso de extravío de su credencial, el jugador deberá de pagar la reposición de la misma en la recepción del Centro Deportivo Bancario de Guadalajara, y presentar con la asistente de la oficina de Coordinación Deportiva, una fotografía a más tardar el día miércoles inmediato, para que se le entregue su nueva credencial el siguiente sábado por medio del Comisionado.</p>
Art. 24	<p>El jugador o miembro del Cuerpo Técnico sancionado, quedará inhabilitado durante el período de su castigo, para efectuar cualquier actividad en su Equipo, ya sea dentro del terreno de juego, o en la banca del equipo, debiendo de colocarse por lo menos a 20 metros de la cancha externa y cuando el partido sea en la duela, el jugador sancionado no podrá estar en la gradería o pasillos.</p>
Art. 25	<p>Todos los jugadores <u>deberán</u> de conocer y cumplir el Reglamento de Competencia de la Disciplina Deportiva de básquet bol.</p>
Art. 26	<p>Si un jugador se da de baja con un Equipo, éste no podrá participar con otro equipo, sino hasta el término del Torneo correspondiente</p>

Regla IV
Capitanes

Art. 27	El Capitán de cada equipo es el responsable de acatar y hacer que sus jugadores y porras acaten las disposiciones de la Disciplina Deportiva de Basquetbol del Centro Deportivo Bancario de Guadalajara, A. C., y del Sr. Arbitro, promoviendo entre ellos el juego limpio, el espíritu deportivo y el respeto al contrario, a los Jueces, al público en general y al Comité Organizador. En caso de que no se cumpla dicho artículo, el Árbitro podrá suspender el juego y reportarlo para que el Comité Disciplinario analice el caso y determine su veredicto al respecto, pudiendo haber sanción para el equipo.
Art. 28	El Capitán es el corresponsable de utilizar documentación oficial y en caso de omisión, su Equipo perderá el juego sin necesidad de inconformidad del Equipo contrario.
Art. 29	El Capitán es responsable de que en la banca se encuentren Jugadores de su Equipo debidamente uniformados, cuerpo técnico acreditado (entrenador y/o Auxiliar técnico) y no público en general. También el capitán es el responsable de que se desaloje la banca al término del partido. La responsabilidad del Capitán se ejercerá a petición del cuerpo arbitral debiendo de acatar las disposiciones del mismo.
Art. 30	Su autoridad en la cancha queda determinada a lo que establecen los Reglamentos de la Disciplina Deportiva de Básquetbol.
Art. 31	Es responsable de verificar que el Árbitro anote correctamente el resultado del juego así como de presentar las protestas de su Equipo en la hoja de inconformidad oficial, y <u>no</u> , en la hoja de anotación, debiendo de entregársela al Comisionado debidamente llenada y firmada para su valoración (de no hacerlo así se dará como no efectuada).
Art. 32	Es corresponsable de la alineación de jugadores castigados. Si participara alguno de éstos en algún juego, éste se perderá automáticamente (20 puntos a cero), sin necesidad de protesta del equipo contrario y se sancionará al jugador infractor con dos partidos más de la sanción inicial.
Art. 33	El Capitán tiene la obligación de procurar <u>otorgar las garantías necesarias al árbitro</u> y si hiciera caso omiso a dicha obligación será sancionado con 4 juegos y pérdida del juego.
Art. 34	Si un capitán reporta alguna anomalía que no esté contemplada en el presente o efectuó reportes improcedentes con el afán de presionar al capitán o al contrario, será sancionado con dos partidos, siendo esto determinado por el Comisionado correspondiente.
Art. 35	Será obligatorio informar el cuadro inicial, así como el nombre del capitán y entrenador que funjan como tales en el encuentro.
Art. 36	El jugador que sea expulsado de la cancha de juego no podrá sentarse en su banca correspondiente, de hacerlo así, el árbitro otorgará un minuto para que se retire de lo contrario suspenderá el encuentro perdiendo su equipo 20-0, y el jugador expulsado será sancionado con dos juegos. El jugador expulsado deberá pasar a las gradas en el caso de la duela y en el caso de las canchas externas deberá de estar retirado por lo menos a 20 metros de distancia.
Art. 37	El Capitán tendrá la facultad de revisar la Cédula de Registro (sábanas) del equipo contrario antes del inicio del juego, al medio tiempo y/o en el momento de una sustitución , en caso de no hacerlo aceptará como correcta la documentación presentada por los jugadores.
Art. 38	<u>Los acuerdos entre capitanes y cuerpo arbitral</u> que vayan en contra de los Estatutos del Centro Deportivo Bancario y/o reglamento de la Disciplina Deportiva de Basquetbol <u>se tendrán como inexistentes</u> por lo cuál NO serán válidos.
Art. 39	Si los Árbitros por desconocimiento violan los Estatutos y/o Reglamento de Competencia, el Comisionado tendrá la facultad de orientar, informar o corregir en su momento dicha anomalía.

**Regla V
Balones**

Art. 40	Para ambos torneos (de Liga y de Copa), es obligatorio que cada equipo presente un balón oficial para el juego (MOLTHEN), que a juicio del sr. Árbitro esté en condiciones aceptables para el juego.
Art. 41	En el caso de que el balón de juego se dañe, se considerará el uso de otro balón que a juicio de los árbitros esté en buenas condiciones para uso en el partido.

**Regla VI
Canchas y Horarios**

Art. 42	Los horarios y canchas de los juegos serán definidos por el Comité Organizador de acuerdo a la cantidad de equipos participantes y las Categorías existentes. La programación de los juegos será cada 1:15 hrs. No existe la posibilidad de reprogramar juegos; informa con 3 días de anticipación (en miércoles) si no te vas a presentar a tu juego, para que no se te acredite como incumplimiento (default)
Art. 43	De ser posible , antes de la primera jornada se entregará el Calendario del Torneo correspondiente con fechas, horarios y locaciones de juego, determinadas por el Comité Organizador (siendo inapelables)
Art. 44	La hora para inicio de los juegos será la reglamentada en el Calendario de Juegos; si se encuentran en el campo un mínimo de cuatro jugadores debidamente uniformados, el quinto jugador podrá incorporarse al juego si se presenta antes del término del segundo cuarto. No se permitirá integrarse al campo de juego al quinto jugador en el tercer cuarto a excepción de que ingrese como cambio por otro jugador. En caso de que el partido anterior se retrase, se considerarán 5 minutos para el inicio del juego siguiente una vez que haya terminado el partido anterior, debiendo de calentar previamente en los espacios alternos a la cancha.
Art. 45	El tiempo de espera lo podrá solicitar al Árbitro cualquier jugador del equipo que lo requiera y/o el entrenador (siempre y cuando esté acreditado). El árbitro decretará el defoul al Equipo o Equipos que no cumplan con éste requisito. Dicho tiempo de espera <u>para el primer juego</u> de las 9.00 horas será de <u>10 minutos</u> y <u>para los demás será de 5 minutos</u> a partir de la hora programada en el calendario de juegos.
Art. 46	<u>El Cuerpo Arbitral tendrá una tolerancia de 15 minutos de espera</u> después de la hora programada en el calendario de juegos. Dicho tiempo lo tomará el Comisionado. En caso de sólo llegue un juez se consultará con los capitanes si esperan más tiempo, llevan a cabo el partido con el único juez presente o reprograman el juego para otra fecha que el Comité Disciplinario determine, esto avalado por el comisionado quien levantará un reporte de los hechos. NO ES OBLIGACIÓN DE LOS EQUIPOS JUGAR CON UN SOLO ÁRBITRO, si determinan llevar a cabo el juego, lo sucedido en el encuentro será responsabilidad de ambos capitanes y las situaciones ocurridas serán oficiales de principio hasta el fin del encuentro.
Art. 47	Si los Árbitros no se presentan, los capitanes tendrán el derecho de revisar las Cédulas de Registro (sábanas) para verificar que cada equipo cuente por lo menos con cuatro jugadores como mínimo debidamente uniformados y en el terreno de juego, esto avalado por el comisionado.
Art. 48	Cuando el Comité Disciplinario determine hacer cambios de horarios y/o de canchas, será de <u>carácter obligatorio acatar dicha disposición</u> , en caso de no hacerlo se perderá el partido.

Art. 49	Si el Árbitro no se presenta y el Capitán de un Equipo considera que el otro Equipo no cuenta con el número de jugadores reglamentario para iniciar el encuentro, deberá solicitar la presencia del Comisionado respectivo para revisar la Cédula de Registro (sábanas) y establecer éste último la procedencia del incumplimiento del Equipo incompleto, quedando la Cédula Arbitral en poder del Comisionado.
Art. 50	Es facultad del Comité Organizador el programar o no programar juegos en días sábados anteceditos por días inhábiles en lunes o la de suspender juegos por causas de fuerza mayor.
Art. 51	El Comité Organizador designará al Cuerpo Arbitral que desarrollaran los Torneos.
Art. 52	El Cuerpo arbitral no podrá revocar u omitir ningún acuerdo de tipo administrativo que el Comité Organizador haya establecido en sus Estatutos o Reglamentos de Competencia.
Art. 53	El Comisionado de esta Disciplina Deportiva deberá de estar presente en las Juntas previas y Oficiales para cualquier aclaración o dudas con respecto al Arbitraje y al Reglamento de la Disciplina Deportiva de Básquetbol.
Art. 54	La hoja de anotación arbitral es el documento oficial del encuentro, por ello los datos que en ella se registren (puntos por encestes, faules descalificativos, técnicos , expulsiones, etc.) serán base para que el Comisionado establezca sus sanciones , y el Coordinador General Deportivo las decreta oficialmente, además de efectuar las estadísticas correspondientes.
Art. 55	En el caso que el reporte del Comisionado sea distinto al de la Cédula arbitral, el Comité Disciplinario podrá cambiar los hechos detallados en éstas mismas, previo análisis por el Comité Disciplinario respectivamente.
Art. 56	Los acuerdos de Capitanes que acepte el Árbitro y que vayan en contra de alguna disposición de los Reglamentos del Comité Organizador se tendrán como inexistentes y no serán válidos.
Art. 57	Si un equipo o ambos se niegan a jugar con un árbitro designado por el Colegio de Árbitros o suplente del mismo colegio arbitral por causa de fuerza mayor y con el visto bueno del Comisionado, el Equipo o ambos perderán el partido.
Art. 58	Antes del inicio del juego y durante el mismo, el Cuerpo Arbitral tendrá la obligación de revisar y cotejar las sábanas con los jugadores físicamente, no permitiendo participar a aquel cuya fotografía no corresponda, y en caso de recibir protestas o inconformidades el Comisionado intervendrá para resolver dicha situación. En caso de detectar que un jugador no se encuentra en la sábana, el cuerpo arbitral suspenderá el partido y reportará dicha anomalía en la Cédula Arbitral, reportando al Comisionado tal anomalía.

Art. 59	<p>El Cuerpo Arbitral revisará:</p> <p>A) Que el cuerpo técnico (entrenador y/o auxiliar) presenten obligatoriamente antes del inicio de juego su credencial que los acredite como tales para realizar sus funciones, ya que de no presentar su credencial respectiva no le permitirá estar en la banca correspondiente.</p> <p>B) Si algún jugador pretende participar por otro jugador el Árbitro no permitirá que participe y si juega, el equipo perderá el juego (previa constancia de los Jueces y/o del Comisionado). Dicha situación será registrada en la hoja de anotación.</p> <p>C) Cuando se vayan a enfrentar dos equipos que tengan uniformes similares, será obligación del equipo que esté ubicado en posición más baja conforme la última tabla oficial de estadísticas el cambiarlo o colocarse casacas con número encima del uniforme oficial, esto siempre y cuando lo solicite el Árbitro, en éstos casos la numeración del jugador será obligatoriamente el de la casaca (los cuales se pondrán en la hoja de anotación), no tomando en cuenta el número del short si fuera diferente.</p> <p>D) El jugador que no porte debajo de la casaca su uniforme oficial no podrá participar en el juego, no debiendo de permitirlo el Árbitro y en caso de persistir y de participar el Equipo perderá el juego.</p> <p>E) El equipo que utilice casacas sin que haya confusión con el equipo contrario, perderá el partido previa protesta del equipo contrario y que le conste al Árbitro o al Comisionado respectivo.</p> <p>F) Para tal caso el Centro Deportivo Bancario, a través del Jefe de Seguridad tendrá disponibles juegos de casacas que se deberán de solicitar antes del horario establecido para el juego en el ingreso principal.</p>
Art. 60	<p>El Cuerpo Arbitral no permitirá participar en el juego a cualquier jugador que no cumpla con los requisitos establecidos en el presente Reglamento de Competencia.</p>

REGLA VIII
Suspensiones de partidos

Art. 61	<p>El Árbitro podrá suspender un partido en los siguientes casos:</p> <p>A) Malas condiciones de las canchas.</p> <p>B) Agresión a su persona (el equipo perderá el juego y el jugador será sancionado previo análisis del Comité Disciplinario).</p> <p>C) Falta de garantías de un equipo (bien fundamentada), motivo por el cuál el equipo perderá el juego.</p> <p>D) Invasión de cancha en actitud agresiva por la porra, jugadores de banca o por personas ajenas al juego por parte de un equipo o de ambos, se suspenderá el partido y se analizará la Cédula Arbitral y reporte del Comisionado para determinar las sanciones, ya sea por parte del Comité Disciplinario (conforme al reglamento) o por parte del Centro Deportivo Bancario.</p> <p>E) Cuando uno o varios jugadores o entrenador descalificados se nieguen a salir de la cancha, habiendo el Árbitro solicitado al capitán su apoyo para que se efectúe dicha salida y no se cumpla después de 1 minuto, el equipo infractor perderá el juego 20-0 si fueran ganando el encuentro, o mantendría el marcador si el equipo contrario fuera quien tuviera la ventaja.</p> <p>F) Cuando uno o los dos Equipos se nieguen a participar o retornar al juego, después de ser llamados a la cancha por los Jueces.</p>
---------	---

Art. 62	<p>El Arbitro podrá determinar el partido por incumplimiento (default) cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Un Equipo o los dos no tengan cuatro jugadores como mínimo y debidamente uniformados en la cancha, después de haber concedido los 10 minutos solicitados de espera en el primer juego de las 09:00 horas o bien en los 5 minutos en los demás juegos, cuyo conteo inicia al llamado del Sr. Árbitro. * Cuando uno o los dos Equipos no hayan pedido el tiempo de espera después de haber transcurrido los minutos correspondientes del llamado a juego.
Art. 63	<p>El Árbitro no podrá suspender total o parcialmente ningún partido cuando no se contravengan los reglamentos de la Disciplina Deportiva de Basquetbol y/o del Centro Deportivo Bancario, cuando esto suceda, el Comité Disciplinario podrá decretar la continuación de los minutos por jugarse.</p>

Regla IX Reglamento de Juego

Art. 64	<p>El partido se dividirá en dos períodos de dos cuartos de 10 minutos cada uno, con un intervalo de 1 minuto entre el primer y segundo cuarto y así como entre el tercer y cuarto cuarto, además que entre el segundo y tercer cuarto habrá un intervalo de 5 minutos de descanso. Se detendrá el reloj de juego en los tiros libres, tiempos fuera y en el último minuto de cada cuarto. En la primera mitad del partido (1er y 2do cuarto) se podrán pedir sólo 2 tiempos fuera y en la segunda mitad del partido (3er y 4to) podrán solicitarse 3 tiempos fuera máximo, ya sean en el mismo período o separados y en cualquier momento del partido, (considerar la modificación a esta regla, ver página 15 Artículo 18.2.5), y un tiempo fuera por cada período extra.</p>
Art. 65	<p>El partido inicia cuando el Árbitro ingresa al círculo central, mismo quien lanzará al aire el balón entre dos oponentes. El inicio del 2º, 3º y 4º cuarto se realizará bajo el criterio de la alternancia. Si hubiera tiempos extras, éste criterio continuará.</p>
Art. 66	<p>El Reglamento Oficial de Competencia es el de la FIBA (Federación Internacional de Basquetbol Asociación), además del reglamento interno estipulado en el presente documento.</p>

Regla X Sanciones

Art. 67	<p>Las sanciones de los jugadores se aplican únicamente en juegos decretados en el Calendario de Juegos.</p>
Art. 68	<p>En caso de que los juegos se atrasen por causas de fuerza mayor, los Equipos están obligados a esperar 30 minutos máximos de la hora programada.</p>
Art. 69	<p>El Equipo que alinee a algún jugador que esté castigado, perderá el partido con marcador de 20 – 0 y al jugador se le aplicarán dos juegos más de los de la sanción inicial, en caso de reincidencia se le duplicará la sanción al jugador con pérdida del partido al Equipo y dicho jugador será dado de Baja en forma automática.</p>

Art. 70	<p>Equipos que abandonen el terreno de juego en tiempo reglamentario sin causa justificada, se le decretara la pérdida del partido (20-0) si el marcador fuera en su contra o estuviera empatado; además a los jugadores que se encontraban participando en ese momento del abandono del partido se les sancionará con amonestación general, <u>en el caso de que un Equipo acumule dos amonestaciones generales por la misma causa, se le dará de baja del Torneo</u> sin ser acumulativa para los siguientes Torneos.</p> <p>En caso de que el marcador favorezca al Equipo que está dentro de la cancha, el marcador quedará tal cual, acreditándose las canastas en forma individual a los anotadores.</p> <p>Por abandono de cancha injustificadamente se considera:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. - Marcador desproporcionado 2. - Número de jugadores desproporcionado. 3. - Inconformidad con el árbitro. 4. - Inconformidad con el estado de la cancha. 5. - Inconformidad con el clima. 6. - Disgusto entre compañeros. 7. - Inconformidad con su entrenador. 8. - Medida preventiva para evitar riña colectiva. 9. - Riña colectiva. 10. - Situaciones diversas sujetas a revisión por el comisionado, como por ejemplo (retirarse del juego para incorporarse a jugar otra Disciplina Deportiva)
Art. 71	<p>La infracción de los equipos participantes en el terreno de juego al presente Reglamento podrá ser causa de pérdida del partido, en cuyo caso se acreditará al Equipo infractor el marcador de 0-20, previo análisis del Comité Disciplinario</p>
Art. 72	<p>Por agresiones al equipo contrario, por introducción de la porra de un equipo a la cancha o jugadores de la banca, o cuerpo técnico o gente ajena con conducta agresiva de un Equipo: se perderá el partido 20-0 y las personas ajenas al juego serán sancionadas de acuerdo al Reglamento de Usuarios del Centro Deportivo Bancario de Guadalajara. A. C. En caso de que personas ajenas al juego entraran a la cancha a restablecer el orden, no se les sancionará.</p>
Art. 73	<p>El entrenador y asistente abandonar la banca e ingresar a la cancha de juego durante una riña colectiva para que asistan a los oficiales a mantener o restaurar el orden, por tal efecto, no se les sancionará con falta descalificadora, y en caso de que participen en la riña colectiva con agresiones se les sancionará conforme a los estatutos del presente reglamento.</p>

Regla XI
Casos No Previstos

Art. 74	<p>Los casos no previstos en los presentes estatutos, reglamento de competencia y/o tabla de castigos de la Comisión Disciplinaria serán resueltos por el Comité Organizador.</p>
---------	---

**Tabla de castigos
Comisión Disciplinaria**

	MOTIVOS	CASTIGOS
1	Por insultos a un compañero.	1 Partidos de suspensión
2	Por reincidir en insultos a un compañero de Equipo	2 partidos de suspensión
3	Por insultos a un contrario.	2 partidos de suspensión
4	Por reincidir en insultos a un contrario	4 partidos de suspensión
5	Por contestar insultos a un compañero o contrario.	1 Partido de suspensión
6	Por reincidir en contestar insultos a un compañero o contrario	2 partidos de suspensión
7	Comportamiento antideportivo.	1 Partido
8	Por reincidir en comportamiento antideportivo	2 Partidos
9	Por expulsión de un juego. (No se aplica a fouls acumulados).	Cumple con la expulsión.
10	Por agresión a un compañero o contrario.	2 Partidos.
11	Por reincidir en agresión a un contrario.	4 Partidos
12	Por contestar agresión de un compañero o contrario.	1 Partido
13	Por jugar estando sancionado.	Dos partidos más, los de la sanción inicial
14	Por iniciar riña colectiva	6 partidos
15	Participar en riña colectiva (3 por equipo)	3 partidos
16	Jugada con intención de lesionar o perjudicar al contrario	4 partidos
17	Por lesionar accidentalmente a un jugador contrario (luxación o fractura), con reporte en la Cédula Arbitral o reporte del Comisionado.	Inhabilitación inmediata del jugador hasta la recuperación del lesionado, previo análisis del Comité Disciplinario.
18	Por lesionar <u>intencionalmente</u> a un jugador contrario (luxación o fractura), con reporte en la Cédula Arbitral o reporte del Comisionado	Inhabilitación inmediata hasta conocer la gravedad del lesionado con previo análisis del Comité Disciplinario
19	Por foul flagrante.	Inhabilitación inmediata hasta conocer la gravedad por parte del Comité Disciplinario. Nota: El Castigo mínimo será de 3 partidos.
20	Por reincidencia en foul flagrante	Duplicidad de la sanción y si volviera a reincidir Expulsión Definitiva
21)	Por insultos al Cuerpo Arbitral dentro o Fuera de la cancha.	4 Partidos.
22	Por reincidir en insultos al Cuerpo Arbitral dentro o fuera de la cancha	6 Partidos
23	Por falta de garantías al Árbitro.	4 Partidos.
24	Por reincidir en falta de garantías al Arbitro	8 Partidos

25	Por intento de agresión al Cuerpo Arbitral Dentro o fuera de la cancha.	6 meses, previo análisis del Comité Disciplinario
26	Por reincidir en intento de agresión al Cuerpo Arbitral dentro o fuera de la cancha	1 año.
27	Por agresión al Cuerpo Arbitral dentro o fuera de la cancha.	1 año, previo análisis del Comité Disciplinario
28	Por reincidir en agresión al Cuerpo Arbitral dentro o fuera de la cancha	Expulsión definitiva previo análisis del Comité Disciplinario
29	Por insultos al Comité Disciplinario y/o al cuerpo médico del c. d. b. g.	Inhabilitado hasta análisis Del Comité Disciplinario.
30	Por agresión al Comisionado o a cualquier Miembro del Comité Organizador.	Expulsión definitiva de todas las actividades deportivas
31	Jugador identificable que desde cualquier parte externa de la cancha, insulte al Árbitro y/o jugadores y aparezca en la Cedula Arbitral y/o reporte del Comisionado	4 partidos
32	Por invasión y agresión de la porra a cualquier jugador y/o al Cuerpo Arbitral	Pérdida del partido
33	El Cuerpo Técnico de los equipos podrá ser sancionado de acuerdo a la falta cometida	Previo análisis del Comité Disciplinario
34	Por encarar al Árbitro	1 Partido
35	Conducta descalificativo	1 Partido más el tiempo que tarde en recuperarse el contrario
36	Por jugar con brea	2 Partidos
37	Por amenazar a jugadores	2 Partidos
38	Por escupir a un contrario	8 Partidos

Atentamente

Comité Organizador.

Modificaciones a las Reglas Oficiales de Básquetbol de FIBA

Art. 8, 9 y 10 TIEMPO DE JUEGO. TANTEO EMPATADO Y PERIODOS EXTRAS. COMIENZO Y FINAL DE UN PERIODO O DEL PARTIDO, ESTADO DEL BALON.

Durante un salto: El balón se convierte en vivo cuando éste sale de las manos del árbitro en el salto entre dos inicial (antes; cuando el balón era tocado por el saltador). Ahora este es el momento en que empieza el primer período y termina el intervalo de juego anterior al inicio del partido.

Esta regla elimina el teórico problema que existía cuando una falta era cometida durante un salto antes que el balón hubiera sido palmeado. Para la antigua regla ésta era una falta en el intervalo de juego, ahora ésta es una falta cometida durante el tiempo de juego.

Durante un saque de banda: Los otros períodos empiezan y terminan los intervalos de juego anteriores, cuando el balón se convierte en vivo, o sea el jugador que va a realizar el saque tiene el balón a su disposición. Antes era en el momento en que el balón era tocado en la pista.

Art. 18/19.- TIEMPO MUERTO/SUSTITUCIONES:

Cada tiempo muerto durará un (1) minuto: Los equipos deben regresar sin demora al terreno de juego después de que el árbitro haga sonar su silbato y les ordene reincorporarse a la pista. En ocasiones un equipo prolonga el tiempo muerto más allá del minuto asignado, obteniendo una ventaja por prolongar dicho tiempo muerto y ocasionando una demora en la reanudación del juego. El árbitro debe advertir a ese equipo. Si el equipo no reacciona al aviso, se cargará otro tiempo muerto al equipo infractor. En caso de que no dispusiese de más tiempos muertos, puede sancionarse una falta técnica por retrasar el juego al Entrenador (tipo "C").

Art. 28 y 30.- OCHO SEGUNDOS Y BALON DEVUELTO A PISTA TRASERA;

Hay un importante cambio cuando el balón es tocado por un jugador que está cerca de la Línea central. El jugador atacante debe tener ambos pies en su pista delantera cuando toca el balón para que se considere que el balón está en su pista delantera. Esto quiere decir que ahora se aplicará para todos los jugadores el mismo principio que hasta ahora se aplicaba a un jugador que estaba efectuando un regate.

Las consecuencias del cambio de ésta regla son:

- Cualquier jugador (atacante o defensor) que esté a caballo en la línea central se considera que está en su pista de defensa con independencia de la procedencia del balón (antes la posición del jugador dependía de si el balón venía de su pista delantera o trasera).
- Éste jugador puede pivotar (de forma legal) hasta que ambos pies estén en contacto con su pista delantera o regatear y pasar el balón hacia atrás, pero la cuenta de ocho segundos continua.

Art. 28 y 50.- INICIO DE LA CUENTA DE 8 Y 24 SEGUNDOS EN UN SAQUE DE BANDA:

En un saque de banda, la cuenta empieza cuando el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador dentro del terreno de juego. Esto quiere decir que el reloj del partido y el reloj del aparato de 24 segundos se podrán en marcha simultáneamente.

En la antigua regla el reloj de 24 segundos podía ponerse en marcha con posterioridad al del partido, ya que

debía ponerse en marcha en el momento en que un jugador obtenía control del balón dentro del terreno de juego.

Art. 33.- SEMICÍRCULO DE NO-CARGA:

En cualquier situación de penetración en el área del semicírculo de no-carga, no se sancionará falta del atacante que se encuentra en el aire por un contacto que provoque contra un defensor que esté situado dentro del semicírculo, a menos que el atacante emplee ilegalmente las manos, brazos, piernas o cuerpo, si dicho contacto ocurre cuando el jugador atacante tiene el control del balón mientras está en el aire, intenta un lanzamiento o un pase y el defensor tiene ambos pies dentro del área del semicírculo de no-carga.

Para que la regla del semicírculo de no carga se aplique:

- *El jugador defensor deberá tener ambos pies en el interior del semicírculo. La línea del semicírculo SI forma parte del mismo.*
- *El jugador con balón deberá penetrar a canasta a través de la línea del semicírculo e intentar un tiro a canasta o un pase mientras está en el aire.*

La regla del semicírculo de no carga no se aplicará y cualquier contacto deberá ser juzgado de acuerdo a las actuales reglas (ejemplo: principio del cilindro, carga/bloqueo) en:

- *Todas aquellas situaciones de juego que ocurran fuera del semicírculo de no carga, incluyendo también en ellas, todas aquellas que se hayan desarrollado entre la línea de fondo y el área del semicírculo de no carga*
- *Todas las situaciones de rebote cuando, después de un tiro a canasta, el balón rebota y se producen situaciones de contactos a continuación.*
- *Cualquier uso ilegal de manos, brazos, piernas o cuerpo por parte de cualquier jugador atacante o defensor*

Art. 36.- FALTA ANTIDEPORATIVA DURANTE UN SAQUE DE BANDA:

La interpretación oficial dice que se deberá sancionar inmediatamente con falta antideportiva al jugador defensor que cometa una falta mientras el balón está fuera de banda de banda para un saque y todavía en las manos del árbitro o ya a disposición del jugador que realiza el saque y antes que el balón haya salido de las manos del jugador que realiza el saque.

Conforme a la nueva interpretación, esto deberá ser aplicado SÓLO en los dos últimos minutos del cuarto período y durante los dos últimos minutos de cualquier prórroga.

Art. 38.- FALTA TECNICA DURANTE EL ÚLTIMO O UNICO TIRO LIBRE:

Durante el último o único tiro libre, si un jugador defensor comete una violación, será sancionado con falta técnica cuando esa violación sea una interposición pero no cuando se trata de una interferencia.

**NUEVOS CAMBIOS A LAS REGLA DE FIBA 2014
(MODIFICACIONES PARA APLICARSE
A PARTIR DEL 1 DE OCTUBRE DE 2014)**

SEMICÍRCULO DE NO-CARGA

Art. 2.4.7 Los semicírculos de no-carga **forman parte** de las zonas de semicírculo de no-carga

TIEMPOS MUERTOS

Art. 18.2.5 Se pueden concederá a cada equipo:

- Dos (2) tiempos muertos durante la primera parte
- Tres (3) tiempos muertos durante la segunda parte, con un **máximo de dos (2) tiempos muertos durante los dos (2) últimos minutos de la segunda parte.**
- Un (1) tiempo muerto durante cada período extra.

VEINTICUATRO SEGUNDOS

Art. 29.2.2 **Después de un rebote en ataque tras un lanzamiento de campo o un último o único tiro libre, el reloj de veinticuatro (24) segundos volverá a catorce (14) segundos.**

El actual Art. 29.2.2 pasó a ser el Art. 29.2.3

FALTAS TÉCNICAS

Art. 38.3.3 Un jugador **será descalificado** cuando sea sancionado **con dos (2) faltas técnicas.**

El actual Art. 38.3.3 pasó a ser el Art. 38.3.4

FALTAS TÉCNICAS: PENALIZACIÓN

Art. 38.4.2 **Se concederá un (1) tiro libre a los adversarios**, seguido de:

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de los oficiales.
Un salto entre dos en el círculo central para comenzar el primer período