



REGLAMENTO DE BALONCESTO MIDDLE SCHOOL BINATIONAL GAMES GI SCHOOL 2024

1. DE LA CONFORMACIÓN DE LOS EQUIPOS

Cada equipo estará integrado por:

- Un mínimo de 7 jugadores
- Un máximo de 12 jugadores
- Un director técnico
- Un delegado o asistente
- Fisioterapeuta (opcional)

2. DE LAS SUSTITUCIONES

Las sustituciones serán libres.

3. DEL TIEMPO DE JUEGO

- El partido tendrá 4 períodos de 10 minutos, con intervalos de 2 minutos entre el periodo 1 – 2 y el 3 – 4; y un intervalo de 10 minutos entre los períodos 2 y 3. Todos los partidos del campeonato se jugarán bajo la disposición de (2) tiempos técnicos de 30 segundos.
- El tiempo será corrido con detención en los tiempos computables y tiros libres. Los dos últimos minutos del cuarto periodo serán cronometrados. En la final todo el juego será cronometrado.
- En caso de empate se jugarán extra-tiempos de 5 minutos con intervalos de un minuto hasta que haya un ganador.

4. DEL SISTEMA DE JUEGO EN LA RAMA FEMENINA.

Primera ronda: un grupo de 6, todos vs todos.

Segunda ronda: se hace ranking del 1ro al 6to lugar, los impares van al grupo A y los pares al grupo B. En cada grupo se juega todos vs todos.

Tercera ronda: los 3ros de cada grupo jugarán por 5to y 6to, los primeros jugarán semifinal vs los segundos del otro grupo.

Finales: ganadores de semifinales juegan por 1ro y 2do lugar y perdedores de semifinales por 3ro y 4to lugar.



Primary Years Programme

Diploma Programme





5. DEL SISTEMA DE JUEGO EN LA RAMA MASCULINA.

Primera ronda: dos grupos de 4, todos vs todos.

Segunda ronda: se hace ranking del 1ro al 8vo lugar, los impares van al grupo A y los pares al grupo B. En cada grupo juegan todos contra todos.

Tercera ronda: los 4tos de cada grupo jugarán por 7mo y 8vo, los 3ros de cada grupo jugarán por 5to y 6to, los primeros jugarán semifinal vs los segundos del otro grupo.

Finales: ganadores de semifinales juegan por 1ro y 2do lugar y perdedores de semifinales por 3ro y 4to lugar.

6. DE LA PREMIACIÓN

- Campeón: Trofeo y medallas.
- Subcampeón: Trofeo y medallas
- Tercer puesto: Trofeo y medallas.
- Jugador Más Valioso del torneo: Reconocimiento.
- Jugador Más Valioso de la Final: Reconocimiento.
- Dream Team: (5) Reconocimiento.
- Mejor encestador: Reconocimiento.
- Mejor triplero: Reconocimiento.

7. DE LA PUNTUACIÓN

- La puntuación será la siguiente:
 - Dos (2) puntos por partido ganado.
 - Un (1) punto por partido perdido.
 - Cero (0) puntos por no haber participado o abandono.
- Cuando un equipo no se presente en el sitio y hora señalada, sin causa justa, perderá por "W.O" por un marcador de 20 a 0 y el equipo ganador obtendrá 2 puntos a favor. Los 20 puntos no podrán ser asignados a ningún jugador.

8. DE LOS DESEMPATES

- Para los casos de empates en cualquiera de las posiciones y para clasificación general se empleará el siguiente sistema:
 - a. Entre dos equipos: El ganador entre ellos.
 - b. Si es entre tres (3) equipos del mismo grupo se definirá así:
 - Diferencia de cestas a favor y en contra de los partidos disputados entre los equipos implicados.
 - Si persiste empate, diferencia de cestas a favor y en contra de todos los partidos disputados.
 - Si persiste el empate entre 2 de los tres equipos, se regresa al sistema de dos.



Primary Years Programme

Diploma Programme





- Sorteo.

9. DE LA ZONA TÉCNICA

Se definen como aquellas áreas asignadas por la organización para el cuerpo técnico de cada equipo.

- Las áreas técnicas comprenden las zonas de jugadores, de técnico y las de control arbitral.
- No se permite al público en general dentro, a los lados y detrás de los tableros.

10. DE LOS UNIFORMES.

Los integrantes de cada equipo deberán presentarse debidamente uniformados, con la numeración visible. Es obligatorio el uso de medias por arriba del tobillo.

En caso de que ambos equipos presenten los mismos colores o semejantes el equipo visitante en la programación, debe cambiarse el uniforme.

- Los uniformes deberán coincidir con el mismo diseño.
- Si la pantaloneta tiene número debe coincidir con el de la camiseta.
- No se permitirán números repetidos.
- No se permitirán números dibujados o armados con otros materiales diferentes al original estampado. (Marcador, esparadrapo, lapicero, tiza, otros).
- En el caso de usar lycras debe ser del mismo color.

11. DE LAS OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS

- Se prohíbe para MS el uso de la defensa de zona en todas sus modalidades.
- El defensor debe seguir al cortador.
- Se permite la defensa de ayuda en todas las circunstancias en las cuales, el atacante con balón se dirija al canasto.
- Se permite la doble marcación únicamente al jugador con balón.
- Se establece que la defensa personal (hombre a hombre) debe iniciarse sólo después de la media cancha y en los dos últimos minutos del juego se obliga a marcar toda la cancha. (Si el marcador o el entrenador, así lo requiere).
- Si el marcador es abultado, no es necesario realizar la regla de (2) minutos.

12. DE LAS SANCIONES POR INCUMPLIMIENTO DE LAS OBLIGACIONES

Si un equipo aplica una defensa donde:

- El defensor no sigue al cortador.
- Efectúa una doble marca a un jugador sin balón.
- Algún defensor no marca a un atacante específico.
- Utiliza la defensa antes de la media cancha.



Primary Years Programme

Diploma Programme





Se sancionará de la siguiente manera:

- En la primera infracción, se detiene el juego y se le comunica una amonestación al entrenador, se reanuda el juego con un saque del equipo atacante y los segundos que queden en el reloj de posesión, si quedan menos de 14 segundos se pondría el control de 24 en 14 segundos.
- En la segunda infracción se castiga con un técnico al entrenador.
- En una tercera infracción se castiga con un técnico y se expulsará al entrenador del juego.

13. DEL ORDEN DISCIPLINARIO

- Todos los participantes del evento deben mostrar una actitud de colaboración y respeto por las reglas y normas contenidas en el presente reglamento.
- No se aceptará por ningún motivo irrespeto de los técnicos hacia los árbitros, jueces de mesa y sus propios dirigidos y/o adversarios. Si un entrenador es expulsado en un partido, el comité técnico recibirá el informe arbitral y se aplicará la sanción correspondiente.
- El Juez está autorizado para sancionar como terminado cualquier partido por causa de algún incidente que a su criterio no garantice la normal continuidad de este y el cumplimiento de la filosofía educativa de este evento.
- Todo equipo que se retire por su propia decisión antes de terminar el partido en su tiempo reglamentario quedará excluido del torneo automáticamente.
- Los ítems no contemplados en este reglamento están se registrarán por las normas de la Federación Internacional de Baloncesto (FIBA), por lo tanto, cualquier duda que se presente se resolverá basada en dicho reglamento y en la carta fundamental de ACCAS.
- La comisión técnica del evento tiene la facultad para cambiar, aplazar y/o suprimir la programación o partidos según su criterio siempre y cuando estas variaciones propendan por un mejor desarrollo del evento.

14. DE LOS ASPECTOS ORGANIZATIVOS.

- Se jugará en ambas ramas con balón Molten BG 4.500 No.6
- Cada equipo deberá presentarse al campo debidamente uniformados con quince minutos (15) antes de la hora señalada para la iniciación del partido.
- Todos los equipos sin excepción alguna deben presentar el carné oficial del evento antes de iniciar cada partido.
- Es obligación del delegado o asistente de cada equipo estar al tanto de cualquier cambio o ajuste en la programación.
- Deberán facilitar el trabajo de los jueces de mesa entregando con antelación sus nóminas y su respectiva alineación.

Atentamente,

MIGUEL ANGEL REINA

Coordinador General del evento

HECTOR FELIPE ANGULO

Coordinador torneo de Baloncesto



Primary Years Programme

Diploma Programme

