



# REGLAS DE JUEGO

## PISTA

Se juega en una sola canasta.

## EQUIPOS

- Cada equipo podrá convocar a 4 jugadores por partido, 1 de los cuales empezarán como suplentes.
- Un miembro de equipo esta facultado para jugar cuando haya sido inscrito por la Organización del torneo y porte la correspondiente acreditación.

## TIEMPO DE JUEGO, TANTEO Y PERIODOS EXTRA

- El tiempo regular de juego consistirá de un periodo de 10 minutos a reloj corrido.
- No obstante, el primer equipo que anote 21 puntos o más, será el ganador del partido si ocurre antes del final del tiempo regular de juego.
- En caso de que el partido finalice en empate, se lanzarán 3 tiros libres por equipo, resultando vencedor el equipo con más aciertos. En caso de seguir el empate, habrá muerte súbita de tiros libres.
- Después de cada canasta, falta personal sin tiros, violación o fuera, el jugador que ataca deberá situarse fuera de la línea de 3 puntos y pasar el balón al defensor, éste se lo debe devolver a ese mismo jugador, el cual podrá iniciar el ataque según reciba el balón.
- Cada canasta vale **1 punto**, excepto aquellas conseguidas desde mas allá de la línea de triple, que valdrán 2 puntos. Los tiros libres valen 1 punto.
- Después de cada cambio de posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir mas allá de la línea de triple antes de poder anotar. Para que se considere que el balón ha salido de la línea de triple, el jugador que lo controle debe pisar con los dos pies fuera del campo.

Tras un rebote defensivo o recuperación, el balón deberá salir de la línea de triple. Si no se respeta esta regla y:

**-Se consigue canasta:** No se anota la canasta, se considera violación del equipo que ha encestado y se sanciona con posesión de balón para el equipo contrario.

**-En la acción de tiro del equipo atacante es objeto de falta personal sin canasta:** a falta no será considerada, ya que la acción de tiro sin haber salido del triple se considera violación, y se sanciona con posesión del balón para el equipo contrario.

**-En la acción de tiro el equipo atacante es objeto de falta antideportiva o técnica:** Esta se sancionará con un tiro libre y posesión.

## SUSTITUCIONES

Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución, que comienza cuando el balón quede muerto y la autoriza el arbitro.

## COMIENZO DE UN PARTIDO

La primera posesión del balón será sorteada. En todas las situaciones de salto, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque de banda desde el punto mas cercano a donde se produjo la situación de salto. Comenzará la posesión alterna el equipo que haya perdido el sorteo de la primera posesión.

## PARTIDO PERDIDO POR INCOMPARECENCIA

-Un equipo perderá el partido por incomparecencia si: 2 minutos después de la hora fijada.

## PENALIZACIÓN

Se adjudica el partido al equipo contrario y el resultado será de 21 a 0. Además, el equipo que no haya comparecido recibirá cero (0) puntos en la clasificación.

## FALTAS Y VIOLACIONES

-A partir de la séptima falta de equipo, salvo las faltas con control de balón (faltas “en ataque”), se sancionarán con un tiro libre y posesión de balón para el equipo que ha lanzado el tiro libre. En caso de canasta mas falta, se sancionara dando validez a la canasta y lanzando un tiro libre adicional, tras el cual, sea convertido o no, sacara el equipo contrario.

-Los jugadores serán eliminados al cometer su cuarta falta personal.

-Las faltas de tiro serán penalizadas con un tiro libre y posesión si están dentro de la línea de triple y dos tiros libres y posesión si están por detrás de la línea de triple.

-Un equipo con control de balón vivo dispone de 16 segundos para lanzar a canasta. En caso de que lo incumpla, esta violación de “posesión” se sancionara con saque de banda para el equipo contrario.

-El resto de Reglas no reflejadas en esta Normativa se aplican de acuerdo a las Reglas Oficiales FIBA de Baloncesto.