



Reglas Básicas de Juego

Regla	
Tiempo de juego	4x10 minutos Tiempo extra (OT) de 5 minutos
Reloj de tiro	24 segundos
Línea de tres puntos	6.75m (6.60 en la línea de base)
Tiempos pedidos	2 en la primera mitad 3 en la segunda mitad 1 por Tiempo extra Siempre 60 segundos Nunca se arrastran
Salto entre dos y alternar posesiones	Salto entre dos para comenzar el juego El equipo que pierde el salto inicial tiene la pelota en la próxima situación de salto entre dos. Alternando posesiones entre equipos luego del salto inicial en todas las situaciones de salto entre dos.
Faltas individuales	Fuera del partido con 5 faltas (personales y técnicas)



Faltas de equipo y bonificación desde el tiro libre

1 tiro libre otorgados por cada falta (no en la acción de tiro) luego de la 4ta falta por equipo (incluye faltas técnicas individuales en los jugadores). No incluye faltas ofensivas/faltas por equipo en posesión

Falta técnica (castigo)

2 tiros libres y posesión del balón

Goaltending/basket interference

No bloquear un balón en descenso hacia el canasto.

Una vez el balón toca el aro, cualquier jugador puede tocar el balón (i.e. sacarlo o dar una palmada para adentro)

Zone defence

Legal

Player numbers

01-99

Equipos/números de jugadores

Dos equipos de un máximo de 12 jugadores, con un máximo de cinco jugadores de cada equipo en la cancha, en cualquier momento.

Los equipos pueden hacer tantas sustituciones como les gusta.



El objetivo

El objetivo del juego es poner la pelota en la canasta del equipo contrario.

El equipo con más puntos al final del juego gana.

Duración

El juego consiste en cuatro períodos de 10 minutos.

Si las puntuaciones están atadas, los períodos de tiempo extra (de cinco minutos) se juegan hasta que un equipo tenga más puntos que el otro (al final del período de 5 minutos).

Anotación

Una canasta anotada desde cerca de la cesta (dentro del arco de tres puntos) vale dos puntos.

Una canasta anotada desde larga distancia (más allá del arco de tres puntos) vale tres puntos.

Una canasta anotada desde la línea de tiro libre vale un punto.

Mover el balón

La pelota puede ser pasada de un jugador a otro, o dribleadada por un jugador de un punto a otro (rebotada al caminar o correr).

Antes de pasar o lanzar el balón, un jugador puede dar dos pasos (sin driblear).

Una vez que un jugador ha dejado de driblear, no puede empezar a driblear de nuevo.

Una vez que el equipo en posesión del balón ha cruzado la línea de media cancha, no puede cruzar de vuelta la línea con la pelota.

Reloj de 24

Cuando un equipo tiene la posesión del balón, cuenta con un máximo de 24 segundos para intentar un tiro. Además, los jugadores ofensivos no pueden permanecer dentro de la zona restringida (llave) durante más de tres segundos consecutivos.



Faltas

Una falta personal se produce cuando hay un contacto ilegal entre dos oponentes. Un jugador que hace más de cinco faltas personales se excluye del juego.

Una falta realizada sobre un jugador que intenta un tiro da como resultado la adjudicación del mismo número de tiros libres como los de la falta tomada (dos desde el interior del arco, tres desde el exterior). Si un jugador recibe una falta, pero hace el intento de tiro, se otorgarán los recuentos de tiro y un tiro libre adicional.

Una vez que el equipo ha hecho cuatro faltas en un período, cada falta adicional(aunque ocurra en un jugador que no intente un tiro) dará lugar a la concesión automática de dos tiros libres.

Reglamento General del Torneo

1. Solo podrán participar en el torneo los jugadores inscritos por su capitán previo al inicio del mismo en el roster del portal:
jugador.ligacomunitaria.com
2. Al ser un torneo comunitario, únicamente podrán registrarse jugadores pertenecientes a la CJM.
3. El máximo de jugadores posibles a registrar será de 12.
4. Una misma persona podrá ser registrada en máximo 2 equipos de un mismo torneo.
5. Refuerzos: En caso de que un equipo solicite a un jugador de otro equipo o externo al torneo para completarse en cualquier partido de la temporada regular, este podrá jugar si el equipo rival no se opone a ello.
6. El equipo rival contará con 10 minutos a partir del inicio de cada tiempo para en caso de detectar un jugador no perteneciente al equipo contrario y estar en desacuerdo con su participación, solicitar al coordinador de cancha una revisión del roster.
 - i. Si el jugador aparece registrado, podrá continuar en el juego.
 - ii. Si el jugador no aparece registrado, deberá abandonar la cancha para que el partido continúe.



- iii. Pasados los 10 minutos desde el inicio de cada tiempo, el derecho de revisar el roster ya no será válido y los jugadores en el campo podrán continuar su participación.
 - iv. El árbitro repondrá como máximo 5 minutos perdidos en revisión de roster.
7. Si un jugador que está participando como refuerzo sale expulsado, su suspensión aplica con el equipo en que esté registrado. De no estar registrado con ningún equipo, la cantidad de juegos de suspensión que se le hayan decretado, equivaldrá a la cantidad de semanas que no podrá reforzar a ningún equipo del Torneo.
8. En la etapa de finales no se permitirán refuerzos y únicamente los jugadores registrados en el roster podrán participar.
- i. La revisión de Roster se hará antes de iniciar el partido.
9. Habrá un tiempo de tolerancia de 10 minutos a partir de la hora de juego programada, para que los jugadores de cada equipo se presenten en la cancha y comience el partido jugándose el tiempo completo.
- i. Los equipos podrán utilizar la tolerancia para completar su número de jugadores en cancha.
 - ii. Una vez transcurrida la tolerancia, de contar ambos equipos con por lo menos el mínimo de jugadores para que el partido pueda llevarse a cabo, este dará inicio.
 - iii. Una vez rebasada la tolerancia de 10 minutos, si algún equipo no se presenta o no completa el mínimo de jugadores para que el partido se pueda llevar a cabo, el equipo presente en tiempo y forma tendrá el derecho de ganar el juego por default con marcador de 40-0. Además el rival será castigado con la disminución de un punto en la tabla por concepto administrativo.
 - iv. Si ya terminada la tolerancia de 10 minutos, uno o ambos equipos no cuentan con la cantidad mínima de jugadores



necesaria para dar inicio, pero por mutuo acuerdo se decide esperar a los jugadores faltantes, se podrá jugar el partido en cuanto estos lleguen pero se recortará la duración de los tiempos de juego así como el intermedio de forma que el partido siguiente comience a la hora programada.

- v. Si uno o ambos equipos no alcanzan la cantidad mínima de jugadores y deciden por mutuo acuerdo jugarlo con la cantidad de jugadores presente, esto será permitido.

10. En caso de no asistir a un partido, no habrá reposición del mismo y el equipo que no asista perderá el encuentro por default.

- i. El capitán de equipo es responsable de avisar a la Coordinación de la Liga si su equipo no se va a presentar como máximo a las 3:00pm del día del juego para que el rival quede enterado y no asista. De ser así el default sería de 0-20.
- ii. En caso de que un equipo no se vaya a presentar a su partido y el Capitán avise a la Coordinación de la Liga después de las 3:00pm y hasta 1 hora antes del horario programado como inicio del juego, el default será de 0-40.
- iii. Si un equipo no se presenta a su partido sin haber avisado a la Coordinación de la Liga como mínimo 1 hora antes de la hora programada para que el juego de inicio, el default será de 0-40 y además se les generará una primera advertencia de compromiso al equipo.
- iv. En caso de repetir el comportamiento del punto anterior, además del default 0-40, contará como una segunda advertencia de compromiso al equipo. En caso que un equipo acumule 2 advertencias de este tipo, su continuidad en la temporada estará condicionada a la decisión de la Coordinación de la Liga sin proceder por ningún motivo algún



tipo de reembolso total o parcial, con el objetivo de evitar que continúe afectando a sus rivales.

- v. Si ningún equipo se presenta a su partido, este contará como jugado y se dará por default para ambos con marcador de 0-40.
- 11. No se ofrecen a solicitud de ningún equipo cambios de fecha para ningún partido ya que por calendario no hay fechas disponibles para reponerlos.
- 12. La única posibilidad para un cambio de horario es que el rival así como los 2 equipos del horario pretendido, estén de acuerdo con el cambio y esta solicitud se deberá realizar a través de la Coordinación de la Liga.
- 13. Cada equipo se deberá presentar uniformado para poder jugar su partido correspondiente.
- 14. Solamente podrán ingresar al terreno de juego los jugadores participantes en el partido en curso, todos los acompañantes son bienvenidos a apoyar desde los alrededores de la cancha sin ingresar a la misma.
 - i. En caso de que los acompañantes interfieran en el curso del partido se advertirá 1 sola vez al capitán correspondiente y en caso de reincidir el encuentro será suspendido y decretado por default de 0-40 en contra del equipo al que apoye el agresor.
- 15. El Torneo no incluye seguro de gastos médicos, sin embargo si ofrece una opción con un tercero a costo preferencial para quien desee contratarlo. Al ser un deporte de contacto, cada jugador es responsable de sí mismo y al participar en el Torneo se da por entendido que asume el riesgo y deslinda a cualquier involucrado en la Organización y Operación del mismo de cualquier responsabilidad por cualquier lesión que pudiera llegar a sufrir.
- 16. El capitán de cada equipo actúa en nombre de todos los jugadores participantes en el mismo, es responsable de registrarlos en el roster de la página, completar el pago de inscripción, firmar el deslinde de responsabilidades y acuerdo con el reglamento, avisar en tiempo y forma si



no se presentarán a algún encuentro, así como comunicar al resto de su equipo cualquier otra información que la Coordinación de la Liga considere relevante.

17. Cualquier agresión de cualquier tipo considerada grave a criterio de la Coordinación de la Liga contra las instalaciones de la institución, material, autoridades, rival o cualquier otro, podrá ser castigada hasta con el veto definitivo del jugador o el equipo por tiempo indefinido.
18. No hay reembolso total ni parcial del monto de inscripción por ningún motivo una vez que este haya sido pagado.
19. El árbitro no permitirá que inicie el juego hasta que los jugadores que presenten reloj de pulso, anillos, pulseras, collares u otros objetos que puedan poner en peligro su propia integridad o la de un contrario, sean retirados.
20. Solo el capitán de equipo podrá exigir dialogar con el árbitro. Este aceptará el diálogo siempre y cuando se realice de forma cordial y respetuosa.
21. Si por causas ajenas a los equipos, un partido se suspende antes o durante el encuentro, la Coordinación de la Liga después de revisar el reporte, decidirá las medidas a tomar y se las comunicará a los capitanes.
22. En el portal jugador.ligacomunitaria.com se publicará el rol de juegos, las estadísticas y cualquier otro tipo de información correspondiente al torneo.
23. El premio para el equipo Campeón del Torneo será: la Reinscripción Gratis para la siguiente edición que se lleve a cabo, una Cena Gratis para los jugadores registrados en uno de los restaurantes patrocinadores del Torneo con un monto máximo de consumo a definir en su momento, Trofeo para el equipo y Medalla para cada jugador.
 - i. Para que el equipo Campeón pueda hacer válida su Reinscripción Gratis, deberán registrar un equipo al torneo siguiente inmediato que se realice con un mínimo de 5 integrantes que hayan estado registrados en el equipo campeón.



- ii. Si decidieran dividirse en 2 equipos para el próximo torneo, se le dará un descuento del 50% a cada equipo siempre y cuando en ambos haya un mínimo de 5 jugadores que hayan estado registrados en el Equipo con el que quedaron Campeones.
 - iii. De no inscribirse al Torneo siguiente inmediato que se realice, perderán el derecho a dicho premio.
 - iv. El Premio de la Reinscripción Gratis aplica únicamente para el Torneo en el cual quedaron Campeones y no es canjeable por otro Torneo ni por efectivo, tampoco es transferible.
 - v. Únicamente en caso de que ya no se llegara a realizar una nueva edición de ese mismo Torneo, se ofrecerá en su lugar la inscripción a otro de los Torneos que Liga Comunitaria organiza.
24. El torneo consta de 2 grupos (lunes y martes), de los cuales calificarán a los cuartos de final las 4 primeras posiciones y se enfrentarán de la siguiente manera:
- 1 lunes vs 4 martes
 - 2 lunes vs 3 martes
 - 1 martes vs 4 lunes
 - 2 martes vs 3 lunes
- i. La Coordinación de la Liga estará a cargo del acomodo de los partidos para la etapa de finales. Únicamente en caso de comunicar alguna preferencia previa a la Coordinación de la Liga, se tomará esta en cuenta en la medida posible dando prioridad a lo solicitado por orden de clasificación más no garantiza su solicitud ya que la decisión definitiva será de la Coordinación de la Liga buscando coordinar a su criterio el horario idóneo para que todos los partidos se lleven a cabo.



25. En caso de empate en puntos en la tabla, el primer criterio de desempate será la diferencia de puntos anotados en los partidos. En caso de seguir empatados se tomará en cuenta exclusivamente los puntos anotados por cada equipo en el torneo y de persistir empatados se tomará en cuenta el resultado global de los partidos disputados entre los equipos que continúan empatados.
26. El jugador que dañe las instalaciones de la institución se hará responsable de pagar el monto correspondiente al daño realizado.
27. Todo jugador inscrito en el torneo deberá de cumplir con este reglamento así como con el de la Institución donde se llevan a cabo los partidos.
28. Está prohibido asistir al Torneo en estado de ebriedad o bajo el efecto de cualquier sustancia considerada nociva para la salud, drogas y/o estupefacientes así como hacer uso de ellas dentro de las instalaciones.
29. Cualquier situación no especificada en este reglamento queda a completo y total criterio de la Coordinación de la Liga.
30. La Coordinación de la Liga se reserva el total derecho de admisión al torneo a cualquier equipo y/o jugador.
31. La Coordinación de la Liga se reserva el derecho de permitir el ingreso o la permanencia en las instalaciones de cualquier persona, jugador, o equipo que a su consideración esté afectando el sano desarrollo del torneo.