



JUEGOS DEPORTIVOS UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA 2019

REGLAMENTO ESPECÍFICO DE BALONCESTO ESTUDIANTES SISTEMAS DE JUEGO

Artículo 1. Sistema de juego: el sistema de juego y la modalidad será de acuerdo al número de equipos participantes y a las directrices de la comisión técnico deportiva.

Artículo 2. Duración del encuentro: la duración de los partidos será, cuatro (4) tiempos de diez (10) minutos cada uno, con detención del tiempo en tiros libres. Los últimos dos minutos del último cuarto son tiempos conmutables.

Artículo 3. Rama: el torneo se jugará en las ramas masculina y femenina.

INSCRIPCIONES.

Artículo 4. Selección. los deportistas que representarán a cada unidad académica serán escogidos por criterios autónomos de la Coordinación de Bienestar de su unidad académica.

Artículo 5. Inscripción: la inscripción de los deportistas que integrarán los equipos se consignará en una planilla autorizada por la coordinación de Deporte Recreativo, y la cual debe ser diligenciada y enviada al correo electrónico deporterecreativo@udea.edu.co por la Coordinación de Bienestar de cada Unidad Académica, en las fechas que el comité organizador estipule.

Artículo 6. Deportistas de otra Unidad Académica: sólo podrán ser parte del equipo de la facultad, escuela o instituto estudiantes que estén inscritos en

programas académicos de estas unidades académicas y que aparezcan como "ACTIVOS" en MARES.

Cuando una Unidad Académica no tenga equipo representativo en un deporte, sus estudiantes podrán actuar como deportistas de aquella que sí esté participando en esa disciplina deportiva. Para poder participar, los deportistas deberán presentar la autorización de la Coordinación de Bienestar de la Unidad Académica de la cual provienen.

DESARROLLO DEL JUEGO.

Artículo 7. Tiempo de espera: los árbitros darán espera de máximo 10 minutos después de la hora acordada para iniciar el juego de forma reglamentaria. De lo contrario se aplicará W.O. Los partidos se jugarán de lunes a viernes, dependiendo de la disponibilidad del escenario.

Artículo 8. Walk Over (W.O): luego de pasados 10 minutos después de la hora programada para cada encuentro o prueba, sin que los jugadores estén en el terreno de juego debidamente uniformados y sin el cumplimiento de los requisitos técnicos para dar inicio al mismo, el juez determinará el W.O, abandonará el lugar de juego y registrará el hecho en la planilla oficial. El jugador o equipo ausente perderá la prueba, juego o puntos, según sea el caso, a favor del que se presente. Si ambos equipos o jugadores faltaran al lugar del juego, quedarán como perdedores en los cuadros de puntuación y las anotaciones no se asignarán a ningún deportista.

Parágrafo: el capitán del equipo presente, podrá manifestarle al juez su decisión de esperar al equipo contrario por un tiempo de 10 minutos adicionales al tiempo reglamentario para determinar el W.O, es decir que en ningún caso, el inicio del encuentro podrá exceder de 20 minutos después de la hora programada. Dicha aceptación deberá ser plasmada en la Planilla Oficial que suministre el juez, el cual deberá contabilizar el tiempo que transcurra desde el minuto 10 hasta la efectiva llegada del equipo contrario; posteriormente ese tiempo lo descontará en iguales proporciones de los tiempos reglamentarios del partido.

Artículo 9. Presentación al campo de juego: todo deportista inscrito en un deporte de conjunto, deberá presentarse al terreno de juego con su debido uniforme (Camiseta) 10 (diez) minutos antes de la hora programada y hacer entrega de la TIP o cédula, así mismo, deberá iniciar el calentamiento respectivo por fuera de la cancha, en caso de que esta se encuentre ocupada, para poder iniciar el juego en la hora estipulada por la Comisión Técnico Deportiva.

Artículo 10. Mínimo de jugadores: el juego se podrá realizar con un mínimo de cuatro (4) jugadores, si así lo decide el equipo.

Artículo 11. Ganador: al ganador de un partido se le otorgarán dos (2) puntos, al

perdedor cero (0) puntos. Al perdedor por W.O. no se le otorgarán puntos y el resultado del mismo será 20 - 00.

Artículo 12 Default: el equipo perderá por Default si abandona la cancha antes de terminado el tiempo reglamentario de juego.

Artículo 13. Desempate: en caso de empate en puntos en la ronda clasificatoria entre dos o más equipos, se definirá de la siguiente manera:

1. Menor número de puntos en Juego Limpio.
2. Mayor número de partidos ganados.
3. Mayor número de cestas a favor.
4. Cestas de diferencia (resultado de cestas a favor menos cestas en contra).
5. Por sorteo.

Parágrafo 1: en caso de empate en la ronda de todos contra todos entre equipos que pertenezcan a grupos diferentes con cantidades de equipos distintas, los ítems de desempate se emplearán divididos entre el total de partidos que jugó cada equipo.

Parágrafo 2: para la puntuación de juego limpio se tendrá en cuenta la siguiente tabla.

DEPORTE DE CONJUNTO	Criterios	Puntos negativos por incurrir en ellos en cada encuentro.
BALONCESTO	W.O	30
	EXPULSIONES	10
	FALTAS MUY GRAVES	30 por cada falta muy grave.

Artículo 14: al momento de iniciar el encuentro deportivo la organización proveerá el balón para la realización del partido. Finalizado el partido cada equipo debe devolver los balones a la organización de los juegos.

Artículo 15: en caso de suspenderse un partido por razones de clima u orden público al interior de la universidad, si el partido lleva más del 70% del tiempo de juego se dará por terminado y el resultado será el que esté en ese momento.

En caso de llevar menos del 70% de tiempo de juego el partido será reprogramado y se jugará el tiempo faltante.

Artículo 16. La Comisión Técnico Deportiva podrá suspender un partido antes de su inicio por razones de clima, orden público o fuerza mayor, así como por decisiones técnicas.

Parágrafo: El encuentro suspendido deberá ser reprogramado por la comisión técnico deportiva .

SANCIONES:

Artículo 17: La Comisión Disciplinaria otorgará las sanciones correspondientes a cada jugador, tendrá en cuenta el informe arbitral. El jugador que sea expulsado en un encuentro deberá pagar una multa automática de sanción. Si después de pagar dicha multa, la resolución de la Comisión Disciplinaria no ha sido publicada, el expulsado podrá continuar jugando con su equipo hasta que se publique el fallo de la Comisión.

INDUMENTARIA

Artículo 18: Todo deportista deberá participar con camiseta numerada (**entregada por la organización de los juegos**) y una pantaloneta adecuada a las especificaciones técnicas del deporte, y calzado adecuado para la práctica deportiva.

Parágrafo: Todas las unidades académicas tendrán la posibilidad de participar en el torneo con el uniforme correspondiente a versiones anteriores de este, siempre y cuando correspondan al torneo de baloncesto estudiantes, sea del mismo color y tenga el nombre de la unidad académica que se está representando.

RECAMBIOS

Artículo 19. Los equipos podrán realizar recambios en su planilla oficial hasta la fecha estipulada por el Comité Técnico Deportivo e informada en el congreso técnico.

REPROGRAMACIONES

Artículo 20. en caso de que un equipo no se pueda presentar al partido en la fecha y lugar asignados, tendrá la posibilidad de ponerse de acuerdo con el otro equipo y enviar un correo a deporterecreativo@udea.edu.co en el que soliciten la reprogramación; el comité técnico deportivo será el encargado de asignar la nueva programación.

Parágrafo 1: el trámite para la reprogramación se hará únicamente a través de los Coordinadores de Bienestar de cada unidad académica.

Parágrafo 2: el plazo máximo para solicitar la reprogramación será de cuatro (4) días hábiles antes de la fecha del partido.

ASPECTOS TÉCNICOS

Artículo 21: los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos de acuerdo a las normas establecidas por la Federación Internacional de Baloncesto (FIBA) y por los que el Comité Organizador estime conveniente.

ARTÍCULO 22: ESTE REGLAMENTO DEBE SER VISTO DE LA MANO DEL REGLAMENTO GENERAL DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

Comité Organizador.

Departamento de Deportes.