



JUEGOS NACIONALES MARISTAS
BASES ESPECÍFICAS
BÁSQUETBOL





JUEGOS NACIONALES MARISTAS



BASES ESPECIFICAS BASQUETBOL DAMAS Y VARONES

1. DE LOS PARTICIPANTES

Participarán los alumnos regulares de los Establecimientos Educacionales de los Hermanos Maristas de Chile.

2. DE LAS CATEGORIAS

Los Juegos Nacionales Maristas se realizarán en la categoría Intermedia / infantil.

3. DE LAS DELEGACIONES

Cada delegación de Básquetbol Damas y varones de los Colegios Maristas estará formada por 11 jugadores y un Profesor-Técnico que será responsable del comportamiento de todos sus dirigidos dentro y fuera de la cancha.

4. DE LA COMPETENCIA

Los grupos, sistema de clasificación, sistema de cruces, serán informados en bases generales de los Juegos Maristas, masculinos y femeninos.

5. DEL SISTEMA DE TORNEO

5.1. El sistema del Torneo en la etapa de clasificación será por puntos, (todos contra todos)

5.2. Varones 3 grupos, 2 grupos de 4 y 1 grupo de 3

5.3. Damas 2 grupos de 3 y un grupo de 4 equipos

5.4. En caso de empate en la misma serie, entre dos o más equipos se procederá de acuerdo al siguiente sistema:

5.4.1. Entre dos equipos, ganador en cancha.

5.4.2. Entre tres o más equipos, por diferencia de puntos entre ellos

5.4.3. Si persiste el empate, se considerará la totalidad de los puntos de la serie

6. DEL PARTIDO

6.1. Cada equipo estará compuesto por 11 Jugadores 5 en cancha y 6

reemplazantes obligatorios.

6.2. Para dar comienzo a un partido deben encontrarse en la cancha por lo menos cinco (5) jugadores de cada equipo.

6.3. En caso de que uno de los equipos presente un número inferior a Once (11) jugadores por lesión o causas imprevistas comprobadas el otro equipo queda exento de la obligación de hacer jugar sus 11 integrantes, sin embargo, se deberá exigir una justificación médica cuando se presente el caso de ausencia de uno o dos jugadores.

6.4. Los partidos se jugarán de acuerdo al Reglamento Oficial de básquetbol, con las siguientes modificaciones:

6.4.1. El partido (primer período o cuarto) se inicia con un salto y después se aplicará la alternancia del balón.

6.4.2. El tiempo de juego serán de 3 cuartos corridos y el último cronometrado.

6.4.3. El cronómetro no se detendrá salvo en los siguientes casos:

6.4.3.1. Finales de períodos de juego.

6.4.3.2. En los lanzamientos libres.

6.4.3.3. En los descansos solicitados por los Profesores-Técnicos.

6.4.3.4. En las ocasiones que por razones imprevistas o aconsejables por el árbitro señale la detención de tiempo.

6.4.4. Cada equipo dispondrá de 24 segundos de posición del balón.

6.4.5. En caso de lesión de un jugador el profesor realizará el cambio correspondiente utilizando al jugador N° 11 del plantel. Teniendo presente que el jugador que ingresa se le computa el tiempo jugado.

6.4.6. En caso de que un jugador complete las cinco faltas personales en el transcurso de los dos primeros cuartos. Puede ingresar el jugador N° 11 en su remplazo y se le computa el tiempo jugado

6.4.7. Los dos primeros cuartos deben jugar los 10 jugadores. Y el jugador N° 11 del Plantel Jugara según criterio del entrenador en los dos cuartos siguiente sí el partido lo permite, sí no es así, con un principio de alternancia rotando al partido siguiente, deberá entrar jugando en

uno de los dos primeros cuartos, reemplazando a un jugador que quedará en ese partido como jugador N° 11 del plantel.

6.4.8. Los dos últimos cuarto son libres con posibilidad de realizar cambios durante el desarrollo de ambos cuartos.

6.4.9. Las faltas acumulativas por jugador son CINCO.

6.4.10. Las faltas acumulativas por equipo en cada cuarto o período son cinco.

6.4.11. Descansos solicitados por los Profesores-Técnicos se proveen 2 tiempos muertos en el primer tiempo (1º y 2º cuarto) 3 tiempos muertos en el segundo tiempo (3º y 4º cuarto) y 1 tiempo muerto en cada periodo extra, distribuidos a criterio del técnico.

6.4.12. Sobre la Defensa: Se deja en libertad a los Profesores-Técnicos para aplicar cualquier sistema defensivo que estime conveniente.

6.4.13. Veedor: Se sortearán los Profesores-Técnicos de cada Colegio para que cumplan la labor de Director de Turno, en los partidos que su Colegio no participe.

6.4.14. El balón oficial de juegos es varones N° 7 de cuero damas N° 6.

6.4.15. Dos faltas antideportivas es descalificación (expulsión) debe abandonar cancha.

6.4.16. La debe realizará esfuerzos por contar con cuerpo de árbitros (Mínimo 4).

7. DEL PUNTAJE

7.1. Los puntos por partido serán los siguientes:

7.1.1. Dos puntos (2) al ganador.

7.1.2. Un punto (1) al perdedor.

7.1.3. Cero punto (0) a la no presentación.

8. DEL DIRECTOR DE TURNO

Serán obligaciones del director de turno las siguientes:

- 8.1.1.1. Velar por el cumplimiento del horario fijado para el encuentro, según programación oficial comunicada por la Comisión Organizadora.
- 8.1.1.2. Colaborar con el árbitro en las instrucciones específicas dadas por éste y en la aplicación de las Bases y/o Reglamentos.
- 8.1.1.3. Autorizar al árbitro para dar inicio al encuentro, previa verificación del estado de la cancha.
- 8.1.1.4. El director de turno deberá sentarse en la mesa de control, no abandonar esta durante el transcurso del partido.
- 8.1.1.5. Registrar en su informe sobre la realización del partido, cuando haya anomalías en el desarrollo del juego, o bien, actitudes de jugadores Profesores-Técnicos, Jefes de Delegación, árbitros, espectadores, etc. Dejar informe por escrito en la planilla de juego de los acontecimientos.

NOTA: El no cumplimiento de las obligaciones por parte del Director de turno será motivo de sanciones aplicadas al Colegio Sede. Estas sanciones se encuentran en el Código de Sanciones de la Comisión Nacional de Disciplina.

9. DE LA CORRECTA PRESENTACIÓN

- 9.1.1. El calzado deberá ser el correspondiente: zapatillas.
- 9.1.2. El jugador no podrá jugar con otro tipo de calzado.
- 9.1.3. El Colegio Sede mantiene los colores de su camiseta.
- 9.1.4. En caso de tener dos Colegios del mismo grupo, el mismo color de camiseta se resolverá por previo acuerdo o sorteo.
- 9.1.5. El número de las camisetas debe ser del 4 al 15, sin adulteraciones. Además deben traer juego de camiseta con color alternativo y mantener la numeración de los jugadores. También se autorizará a utilizar equipos que tengan una numeración distinta a la tradicional, aquellos equipos personales que los alumnos se mandan hacer con numeración del 0 al 99, con nombres o apellidos.



2018

