**COPA BANCO DEL AUSTRO 2023**

**TORNEO DE BASQUET**

**REGLAMENTO INTERNO**

**REQUISITOS:**

1. Para participar en el torneo de básquet, es requisito indispensable ser empleado o proveedor de Banco del Austro S.A., quienes en caso de desvinculación voluntaria sin conflicto con la entidad podrán continuar en el torneo hasta la finalización del mismo. Validación que se realizará conjuntamente con el departamento de Talento Humano.
2. La inscripción del equipo se realizará mediante la entrega de la hoja de inscripción (archivo adjunto), antes de la fecha que se acuerde como final de inscripción, en la que inexcusablemente deberán figurar todos los datos requeridos de los jugadores que lo compongan. De no ser así, el equipo no será admitido.
3. El pago de la inscripción deberá ser cancelada en su totalidad antes del inicio del campeonato caso contrario no se les permitirá jugar, considerado que el valor a pagar será de **$100 + $15 de Garantía.**
4. El mínimo de jugadoras/es inscritos en equipos tanto femeninos como masculinos, será de 5 y máximo de 10.
5. Una vez cerrada la inscripción podrá hacerse incorporaciones únicamente para completar la nómina de máximo de jugadores, misma que será hasta la etapa de semifinal; no podrá realizarse incorporaciones con jugadores inscritos en otros equipos. si esto ocurriera, el equipo que haya mal incluido dicho jugador o jugadora, perderá los puntos en juego en la tabla de posiciones. Entre tanto, el mencionado jugador o jugadora, ya no podrá participar durante el resto del torneo en curso.
6. Cada equipo deberá tener un responsable del mismo (llámese D.T., o Delegado) mismo que será el que responderá directamente por su equipo.
7. Los equipos deberán participar de manera obligatoria en el desfile de inauguración, donde se realizará la elección del mejor uniforme. En caso de que algún equipo no desfile perderá la garantía.
8. Todos los equipos deberán llevar el uniforme reglamentario (camiseta, pantaloneta).
9. El uniforme llevará el logo del Banco de acuerdo a su consideración.

**FUNCIONALIDAD:**

* El partido se compone de cuatro (4) periodos de diez (10) minutos. Habrá intervalos de dos (2) minutos entre el primer y segundo periodo, entre el tercer y cuarto periodo y antes de cada período extra.
* Habrá un intervalo en la mitad del partido de quince (15) minutos. Si el tanteo acaba en empate, al final del tiempo de juego del cuarto periodo, el partido continuará con un periodo extra de cinco (5) minutos o con cuántos periodos de

(5) minutos sean necesarios para romper el empate.

* Los equipos intercambiarán las canastas en el tercer periodo.
* El partido comienza oficialmente con un salto entre dos, en el círculo central, cuándo el balón sale de las manos del árbitro principal.

Cuando se produce un balón retenido entre dos jugadores o al comienzo del segundo, tercer y cuarto periodo, se aplicará la regla de alternancia (cada vez sacará un equipo).

## SALTO INICIAL: En el salto inicial el árbitro lanzará el balón hacia arriba (verticalmente) entre los saltadores hasta una altura mayor que la que pueda alcanzar cualquiera de ellos saltando. El balón debe ser palmeado con la(s) mano(s) por uno o ambos saltadores después de que haya alcanzado el punto más alto de su trayectoria. El resto de los jugadores no puede tener ninguna parte de su cuerpo en contacto con la línea que delimita el círculo.

## EL SAQUE: Determinados saques se realizan desde la línea lateral, por ejemplo, al principio de los tiempos que no son el primero, o tras una infracción que no haya sido sancionada con tiros libres, y otros saques se realizan desde la línea de fondo, por ejemplo, tras la consecución de una canasta. Para realizarse el jugador no puede tocar línea ni campo y dispone de 5 segundos máximo para sacar.

* **TIEMPO MUERTO:** Durante el tiempo muerto se permite que los jugadores abandonen el terreno de juego y se sienten en el banco de su equipo. Un equipo puede sustituir a un jugador(es), cuando el balón queda muerto y el reloj del partido está parado.
* **FINAL DE PERIODO O DE PARTIDO:**  Un periodo, un periodo extra o el partido concluyen en el momento en que suena la señal del reloj del partido que indica el final del tiempo de juego. Cuando se comete una falta simultáneamente con la señal del reloj de partido que indica el final de un periodo, o periodo extra, o justo antes de ella, los tiro(s) libre(s) que puedan resultar de la sanción de la falta deberán lanzarse.

**PÉRDIDA DEL PARTIDO**

Un equipo perderá el partido por incomparecencia, sí:

* Se niega a jugar después de haber recibido del árbitro principal la orden de hacerlo
* diez (10) minutos después de la hora de inicio del partido el equipo no está presente en el terreno de juego o no puede presentar cinco (5) jugadores preparados para jugar.
* Un equipo perderá el partido por inferioridad si, durante el mismo, el número de jugadores que ese equipo tiene en el terreno de juego es inferior a dos.
* Sus acciones impiden que se juegue el partido.

## BALÓN EN JUEGO

El balón se halla fuera del terreno de juego cuándo toca:

* Un jugador u otra persona que se halle fuera del terreno de juego.
* El suelo o cualquier objeto que esté sobre, encima o fuera de la línea de demarcación.
* Los soportes del tablero, la parte posterior de los tableros o cualquier objeto situado encima o detrás de los tableros.

El responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego es el último jugador en tocarlo antes de que salga fuera del terreno de juego. Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en su pista su equipo debe hacer que el balón pase más allá de la línea de medio campo antes de ocho (8) segundos. Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego, su equipo debe realizar un lanzamiento a canasta antes de veinticuatro (24) segundos.

 **FALTAS Y SANCIONES:**

## FALTA PERSONAL: Una falta personal es una falta de jugador que implica el contacto ilegal con un adversario, esté el balón vivo o muerto.

* Un jugador no debe agarrar, bloquear, empujar, cargar ni zancadillear a un adversario, no debe impedir el avance de un adversario extendiendo la mano, el brazo, el codo, el hombro, la cadera, la pierna, la rodilla o el pie, ni doblar su cuerpo en una posición "anormal" (exterior a su cilindro), ni debe incurrir en juego brusco o violento.
* Bloqueo es el contacto personal ilegal producido con el cuerpo que impide el avance de un adversario, tenga o no tenga el balón
* Carga es el contacto personal, con o sin balón, provocado al empujar o desplazar el torso de un adversario.

Agarrón es el contacto personal con un adversario que interfiere su libertad de movimientos. Este contacto (agarrón) puede producirse con cualquier parte del cuerpo.

* Uso ilegal de manos es el contacto personal con o sin balón que se produce al contactar con cualquier parte del brazo mano codo con el adversario.

Si la falta se comete contra un jugador que no está en acción de tiro:

* Se reanudará el juego mediante un saque del equipo no infractor desde un punto del exterior del terreno de juego lo más próximo posible al lugar en que se cometió la infracción.

Si la falta se comete contra un jugador que está en acción de tiro:

* Si el lanzamiento se convierte será válido y se concederá un (1) tiro libre.
* Si el lanzamiento a canasta de dos puntos no se convierte se concederán dos
	1. tiros libres.
* Si el lanzamiento a canasta de tres puntos no se convierte se concederán tres
	1. tiros libres.

.

## FALTAS TÉCNICAS: Se comete una falta técnica cuando un jugador hace caso omiso de las advertencias de los árbitros o utiliza tácticas como:

* Tocar o dirigirse irrespetuosamente a un árbitro, comisario, oficial de mesa, o a los adversarios.
* Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
* Provocar a un adversario o impedir su visión agitando las manos cerca de sus ojos.
* Retrasar el juego evitando que el saque se realice con rapidez.
* Salir del terreno de juego sin autorización.
* Colgarse del aro de manera que éste soporte todo el peso del jugador.
* **SANCIÓN:**
1. Se anotará una falta técnica al infractor y se concederá un (1) tiro libre a los adversarios, seguido de posesión de balón en la línea central. Si se le anota una falta técnica se concederá un (1) tiro libre a los adversarios, seguidos de la posesión del balón, en la línea central.
2. El equipo que no presente a un partido perderán el valor de la garantía.
3. El jugador que no se presente debidamente uniformado provocará la pérdida del valor de la garantía.
4. Por la presencia de jugadores en estado etílico y/o bajo la influencia de sustancias prohibidas, el equipo perderá el valor de la garantía.
5. Por el inicio de riñas/peleas, el equipo perderá la garantía.
6. Si bajo el criterio de la mesa de control, se presentan situaciones de irrespeto hacia el juez arbitral, el equipo perderá la garantía.
7. Los equipos que no presenten a la inauguración del campeonato, perderá la garantía.
8. El equipo que no delegue personal para control de mesa, perderá la garantía.
9. Los equipos para la inauguración deben portar una pancarta de identificación del equipo en donde conste obligatoriamente el Logo del Banco como distintivo.

**VAMOS A DIVERTIRNOS…. ¡BUENA SUERTE**