

REGLAMENTO LIGA TELMEX TELCEL BASQUETBOL

REGLA UNO

EL JUEGO

Art. 1 Mini-Baloncesto

- Definición Mini-Baloncesto es un juego para niños y niñas nacidos para la temporada 2025 en los años 2015-2014 y 2013-2012 como marca la convocatoria. Mini-Baloncesto es jugado por 2 equipos de 5 jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es de anotar en el cesto del equipo contrario y de evitar que el otro equipo anote.

REGLA DOS DIMENSIONES Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Cancha

- Dimensiones La cancha de juego debe tener una superficie lisa y dura, libre de obstáculos. Las dimensiones de los terrenos pueden variar de acuerdo a las facilidades locales. El tamaño estándar es de 28 metros de largo por 15 metros de ancho. Puede ser reducida a escala en tamaño, siempre y cuando las variaciones estén en las mismas proporciones de 26 m x 14 m a 12 m x 7 m. Nota: Es importante que la línea de tiro libre este a 4 metros del tablero.

Art. 3 Líneas - Las líneas de un terreno de Mini-Baloncesto se trazarán de acuerdo con el diagrama 1.

- La línea de tiro libre este a 4.00 m del tablero.
- No hay ni línea ni zona de 3 puntos.

Las líneas limítrofes de los lados largos del terreno se denominaran 'líneas laterales', y la de los lados cortos son 'líneas de fondo'.

Todas las líneas en la terreno deben tener 5 cm. de ancho y perfectamente visibles.

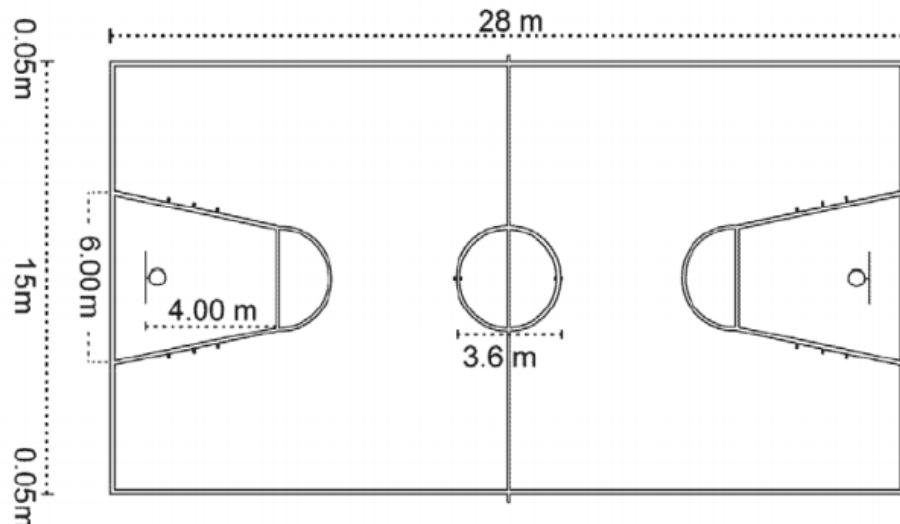


DIAGRAM 1

REGLAMENTO LIGA TELME_x TELCEL BASQUETBOL

Artículo 4. Equipamiento.

El siguiente equipo debe proveerse:

- Tableros montados con estructuras de apoyo.

Cada uno de ellos debe tener una superficie lisa hecha de madera maciza o material transparente adecuado, con dimensiones como mostrado el (Diagrama 2).

- Las canastas se comprenderán de aros y de redes. Cada una debe de estar a 3.05 m. sobre el piso.
- Balones:

Para ambas ramas categorías 2015-2014 año de nacimiento con 10-11 años se debe utilizar un balón de tamaño 5, con una circunferencia entre 66 y 73 cm. y un peso entre 450 y 500 gr.

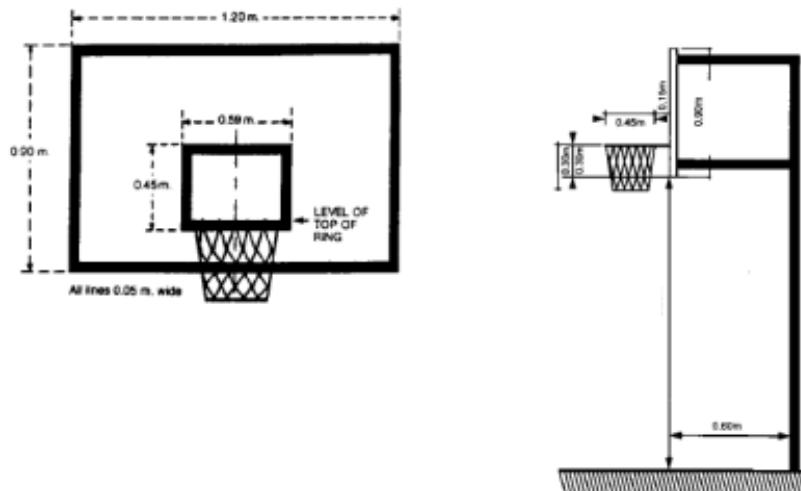
Para ambas ramas categorías año de nacimiento 2013-2012 con 12-13 años así como las 2011-2010 con 14-15 años 2009-2008 con 16-17 años femenil se debe utilizar un balón de tamaño 6.

Para la rama varonil se debe utilizar un balón de tamaño 7 en categorías 2010-2011 año de nacimiento con 14-15 años y los nacidos en 2009-2008 con 16-17 años.

Cronómetro de juego. Se utiliza para tomar el tiempo de los períodos de juego y los intervalos entre ellos.

- Acta oficial de juego.
- Tablillas numeradas del 1 al 5 para indicar el número de faltas cometidas por algún jugador.
- Un mecanismo sonoro de aviso.
- Flecha de posesión alterna. Una flecha roja sobre un fondo blanco para indicar la dirección de la próxima posesión cuando una situación de salto entre dos es sancionada en un juego.

Diagrama 2:



REGLAMENTO LIGA TELMEX TELCEL BASQUETBOL

Equipos.

Capítulo III:

Artículo 5. Jugadores y Sustitutos.

Cada equipo en las categorías mayores comprendidas por los nacidos en 2009-2008 con 16-17 años y los 2010-2011 con 15-14 años en ambas ramas varonil y femenil deberán presentar 12 jugadores como máximo y 10 jugadores como mínimo. Siendo para las categorías menores comprendidas por los nacidos en 2005-2014 con 10-11 años y nacidos en 2013-2012 con 12-13 años un numero de 12 jugadores los cuales se alinearán 6 jugadores por período, 5 en el terreno de juego y el sexto jugador deberá sustituir en ese mismo período, tantas sustituciones sean posibles entre esos jugadores. Cada jugador deberá jugar 2 períodos y descansar otros 2. Un jugador podrá jugar un tercer período para sustituir a un jugador solo en caso de lesión, descalificado o que haya acumulado 5 faltas y no existieran jugadores elegibles, y será un jugador sorteado y elegido en el proceso de sorteo por el coach del equipo contrario. 2 minutos como mínimo de tiempo en el terreno de juego deberán tener aquellos jugadores que se registren como cambio durante cada cuarto.

Los jugadores deberán representar a su escuela, club o academia donde radiquen en la actualidad representando a su municipio, o estado de residencia actual. No equipos selectivos.

Los jugadores que representen a otro estado teniendo su residencia en algún otro estado deberá comprobar la pertenencia al club, o institución con evidencia física por mas de 6 meses, (listas de asistencia, credenciales del club o de la institución, asistencia a torneos etc)

Cada equipo debe tener un entrenador y asistente así como un capitán, que debe ser uno de los jugadores.

Artículo 6. Uniformes.

Todos los deportistas deberán portar su uniforme que entregara la liga en la etapa regional, en caso de portarlos o hacerle modificación sin aprobación del comité organizador serán sancionados o eliminados de la competencia. debiendo ser todos iguales, con la numeración del 4 al 15 (número grande en la espalda, número pequeño en el pecho y número pequeño en el short del lado izquierdo), así como el nombre del plantel y/o el Estado al que representan. Salvo la numeración en el short (que es opcional), esta regla es de manera obligatoria. El equipo que no presente a todos sus jugadores con su uniforme reglamentario, no podrá jugar el partido y perderá el mismo por marcador de 0 - 20. Esta disposición no podrá ser modificada bajo ningún motivo ni acuerdo.

Artículo 7. Entrenador.

El entrenador es el líder del equipo, les da consejos y orientación a los jugadores de manera adecuada y respetuosa, equilibrada, nutritiva y amable, mostrando respeto en todo momento a sus jugadores desde la zona permitida y es responsable por la sustitución de los jugadores. Es asistido por el capitán del equipo, que será uno de los jugadores. Antes del juego, el entrenador deberá darle al anotador la cedula oficial con nombres, números y la fotografía de los miembros del equipo quienes van a participar en el juego.

REGLAMENTO LIGA TELMEX TELCEL BASQUETBOL

Capítulo IV:

Reglamento del Juego.

Artículo 8. Tiempo de Juego. En ambas ramas femenil y varonil se jugarán 4 periodos de 10 minutos cada uno, con descanso de 2 minutos entre el 1° y 2° período, así como entre el 3° y 4°, y un descanso de 10 minutos entre el 2° y 3° período. El 1°, 2° y 3° periodos serán con tiempo corrido, mientras que en el 4° periodo serán cronometrados los últimos 2 minutos siempre y cuando la diferencia entre el marcador sea menor a 10 puntos de diferencia. El tiempo de juego es controlado por el cronometrista. Se jugara defensa personal con sus ajustes aplicados y señaladas por la liga Telmex Telcel en las categorías de 2015-2014 así también en las categorías 2013-2012 de año de nacimiento aplicable para ambas ramas.

No aplica tiempo extra en caso de ser el marcador final un empate. Para estas categorías menores antes señaladas el ganador será el equipo que logre mas puntos en el ultimo cuarto.

1 tiempo fuera por cuarto para cada equipo, solo 2 para el periodo 4, sin estos ser acumulables en ningún caso.

Para las categorías mayores nacidos en 2010-2011 y 2009-2008 ambas ramas se juega basquetbol FIBA con los ajustes del reglamento de la liga Telmex – Telcel. En caso de terminar el encuentro con un empate se juega un tiempo extra de 5min aplicando la de la diferencia menor a 10 puntos pero solo para el ultimo minuto. Con la disponibilidad de un tiempo fuera solamente para cada equipo.

Artículo 9. Comienzo del Encuentro. Cada juego se iniciará con un salto entre dos en el círculo central y comenzarán cuando el balón es legalmente palmeado por uno de los saltadores.

El árbitro lanzará el balón entre dos oponentes cualquiera. Todos los otros períodos se iniciarán cuando el balón toque a un jugador en el terreno después de un saque en la línea central, de acuerdo al método de posesión alterna. Para la segunda mitad del juego los equipos cambiarán canastas.

Artículo 10. Salto entre Dos y Posesión Alterna. Un salto entre dos ocurre cuando el árbitro lanza el balón en el círculo central entre dos oponentes al inicio del primer período.

Durante un salto entre dos, los dos saltadores deben pararse dentro de la mitad del círculo. Los otros jugadores deben permanecer fuera del círculo hasta que el balón sea tocado por uno de los dos saltadores.

El balón debe ser palmeado por uno o ambos saltadores solamente después de haber alcanzado su altura máxima.

Un jugador no deberá violar las disposiciones que regulan el salto entre dos. Como penalidad, el balón será otorgado a los oponentes para un saque.

Si hay una violación por ambos equipos o si el árbitro hace un mal lanzamiento, el salto entre dos se debe repetir.

Toda duda ante situaciones de fuera, agarre de dos jugadores contrarios al balón, se aplica la regla de alternancia y saca el equipo a quien le favorezca la misma.

REGLAMENTO LIGA TELME_x TELCEL BASQUETBOL

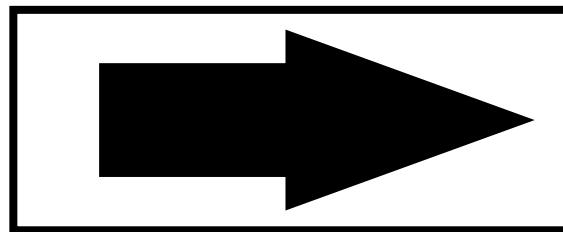
La posesión alterna es un método de causar el balón de estar vivo con un saque en lugar de con un salto entre dos; en todas las situaciones de salto entre dos (excepto al inicio del juego), los equipos alternarán la posesión del balón para el saque en el sitio más cercano de donde la situación de salto entre dos ocurrió.

El equipo que no ganó el control del balón en el terreno después del salto entre dos al inicio del primer período, comenzará con la posesión alterna.

El equipo que le toque el saque de posesión alterna debe ser indicado por la flecha en la dirección del cesto del oponente.

La dirección de la flecha es cambiada inmediatamente, cuando el balón toca a un jugador en el terreno después del saque.

Flecha de Posición Alterna:



Artículo 11. Estado del Balón.

El balón puede estar **vivo** o **muerto**.

El balón queda **vivo** cuando:

- Durante un salto entre dos, el balón es legalmente palmeado por un saltador.
- Durante un tiro libre, el balón está a la disposición del lanzador de tiro libre.
- Durante un saque, el balón esta a la disposición del jugador para el saque.

El balón queda **muerto** cuando:

- Cualquier enceste de campo o tiro libre se anota.
- El árbitro hace sonar su silbato.
- El cronómetro suena al final de cada período.

El balón no queda muerto y el enceste es valido, si se hace, cuando:

- El balón esta en el aire en un tiro para un gol de campo y
 - El árbitro hace sonar su silbato.
 - El cronómetro suena al final de un período.

REGLAMENTO LIGA TELMEX TELCEL BASQUETBOL

- b) Un jugador comete una falta a un oponente mientras el balón esta en control del oponente en un acto de lanzamiento para un enceste de campo y quien finaliza su tiro con un movimiento continuo, que se inició antes de ocurrir la falta.

Artículo 12. Encesto - Cuándo es Convertido y su Valor. Un encesto es convertido cuando un balón vivo entra a la canasta por la parte superior y permanece dentro de ella o la atraviesa.

Un encesto conseguido desde el terreno de juego vale 2 puntos, y un gol del tiro libre vale 1 punto, existen encestes de 3 puntos como lo marca la regla para todas las categorías y ramas.

Después de un encesto de campo o un tiro libre logrado, los oponentes tendrán el balón para hacer un saque dentro de 5 segundos, desde cualquier punto sobre o detrás de la línea de fondo.

El tiro libre después de una acción de faul y cuenta ya también es aplicada para todas las categorías y ramas de la liga.

Artículo 13. Final del Partido. El partido termina cuando suena la señal del reloj de juego indicando el final del tiempo del partido.

En cualquier etapa si al final de un partido el resultado en el marcador es de empate, en las categorías menores nacidos en 2015-2014 con 10 y 11 años así también las categorías 2013-2012 con 12 y 13 años antes ya mencionadas el ganador se decide para el mayor anotador de puntos en el ultimo cuarto, en categorías mayores nacidos en 2011-2010 con 14 y 15 años así también las categorías 2009-2008 con 16-17 años antes señaladas se jugará un período extra de cinco minutos (sólo el último minuto será cronometrado) a fin de determinar el equipo ganador. Si después de este periodo extra persiste el empate, se jugarán sucesivamente períodos de cinco minutos (sólo el último minuto será cronometrado) hasta que uno de los dos equipos gane. Los períodos extras son, a efectos de las faltas, prolongaciones de la segunda parte.

En un periodo extra se iniciará con cualquier quinteta inicial siendo esta la responsabilidad y decisión de su entrenador.

En el periodo extra se podrán conceder sustituciones siempre que el balón esté muerto como consecuencia de un silbatazo del árbitro.

No habrá juegos extras para adjudicarse lugares por puntuación de grupo, en caso de empate se utilizarán los siguientes criterios:

Entre 2 equipos:

1. Se tomará en cuenta el resultado del juego entre los dos equipos involucrados (tomando en cuenta el resultado final del juego).

Entre 3 o más equipos:

1. Se contabilizará la puntuación tomando en cuenta sólo los resultados entre los equipos involucrados.
2. Si persiste el empate, será usado canasta average (canastas a favor menos canastas en contra) para determinar los lugares, tomando en cuenta sólo los resultados de los equipos involucrados.
3. Si continúa el empate, los lugares se determinarán usando canasta average de los resultados de todos los juegos que cada equipo obtuvo en el grupo.

Artículo 14. Como se Juega el Balón. El balón se juega solamente con la(s) mano(s) y puede ser pasado.

REGLAMENTO LIGA TELMEX TELCEL BASQUETBOL

Correr con el balón, darle con el pie deliberadamente o golpearlo con el puño es una violación. Sin embargo, de estar en contacto con el balón accidentalmente con cualquier parte del pie no es violación.

Artículo 15. Control del Balón.

Un jugador está en control del balón cuando:

- a) El jugador está sosteniendo un balón vivo.
- b) El jugador está driblando un balón vivo.

Un equipo está en control del balón cuando un jugador de ese equipo está en control de un balón vivo o cuando el balón esta siendo pasado entre compañeros del equipo.

Artículo 16. Jugador en Acción de Lanzamiento a la Canasta.

Un jugador realiza el acto de lanzar a la canasta cuando, a criterio del árbitro, ha iniciado un intento para convertir un enceste.

La acción de lanzamiento a la canasta finaliza cuando el balón ha dejado la(s) mano(s) del lanzador, y en el caso de un lanzador en suspensión, ambos pies hayan vuelto al suelo.

Capítulo V: Violaciones.

Artículo 17. Violaciones –

Definición. Una violación es una infracción a las Reglas, y es penalizada concediendo el balón a los oponentes para un saque desde fuera de las líneas en el lugar mas cercano al lugar desde donde se cometió la infracción.

Artículo 18. Saque Desde Fuera de la Cancha.

Un saque ocurre cuando el balón es pasado dentro del terreno de juego desde fuera de la cancha, en el lugar indicado por el árbitro, excepto si es después de un enceste de campo o de un tiro libre convertido.

El árbitro debe entregar o lanzar el balón al jugador quien efectuará el saque.

Desde el momento que el balón está a disposición del jugador, el tendrá cinco segundos para lanzar el balón a otro jugador en el terreno de juego.

Cuando se efectúa un saque, ningún jugador deberá tener una parte del cuerpo encima de la línea limítrofe; en caso contrario el saque será repetido.

Artículo 19. Posición del Jugador y el Árbitro.

La posición del jugador es determinada por el lugar donde toca el suelo o cuando está en el aire, el último lugar donde tocó el piso en lo relacionado a las líneas. Lo mismo se aplica al árbitro.

Artículo 20. Jugador Fuera de la Cancha. Balón Fuera de la Cancha. Un jugador está fuera de la cancha de juego cuando toca el piso o cualquier objeto en él, arriba o fuera de las líneas limítrofes, excepto a un jugador.

REGLAMENTO LIGA TELMEX TELCEL BASQUETBOL

El balón está fuera de la cancha de juego cuando toca a un jugador, el piso o cualquier objeto, incluyendo el soporte del tablero o la parte de atrás del tablero sobre, arriba o afuera de las líneas limítrofes.

Causar que el balón salga fuera de las líneas limítrofes es una violación y el balón se le otorgará a los oponentes para un saque.

Artículo 21. Pívot.

Un pivot es un movimiento legal cuando el jugador, quien esta en posesión del balón, desplaza en una o varias direcciones con el mismo pie, mientras que el otro pie (llamado el pie de pivot) se mantiene sobre su punto de contacto con el piso.

Estableciendo un pie de pivot para un jugador que recibe el balón en la cancha:

- a) Mientras esté parado con ambos pies en el piso:
 - En el momento que un pie se levanta, el otro se convierte en pie de pivot.
- b) Mientras está en movimiento o driblando:
 - Si ambos pies están fuera del suelo y el jugador vuelve a pisar el terreno, el pie que pisa primero sería su pie de pivot.

Artículo 22. Avanzar con el Balón.

Un jugador puede avanzar con el balón en cualquier dirección dentro de las siguientes limitaciones:

Avanzar con el balón para un jugador que ha establecido un pie de pivot:

- a) Mientras esté parado con ambos pies en el suelo:
 - Para comenzar un drible, el pie pivot no podrá ser levantado antes que el balón salga de su(s) mano(s).
 - Para pasar o lanzar para un gol de campo, el jugador puede saltar de su pie pivot, pero ningún pie puede regresar al piso antes que el balón salga de su(s) mano(s).
- b) Mientras está en movimiento o driblando:
 - Para comenzar un drible, el pie pivot no podrá ser levantado antes que el balón salga de su(s) mano(s). - Para pasar o lanzar para un enceste de campo, el jugador puede levantar un pie pivot y vuelva a tocar el suelo con un pie o con ambos pies simultáneamente.

Después de esto, ambos pies pueden ser levantados pero no podrán retornar otra vez al suelo antes que el balón salga de su(s) mano(s).

Para avanzar con el balón en exceso a estos límites es una violación de caminar ilegal y el balón será otorgado a los oponentes para un saque.

Artículo 23. Drible.

Si un jugador que está en control del balón desea avanzar con él, deberá driblar, esto es, botar el balón con una mano encima del suelo.

Un jugador no está autorizado a:

- a) Driblar el balón con ambas manos al mismo tiempo.
- b) Dejar que el balón descance en la(s) manos(s) y entonces seguir driblando..

REGLAMENTO LIGA TELMEX TELCEL BASQUETBOL

Cuando se dribla por segunda vez después de que el primer drible haya terminado, es una violación y el balón es otorgado a los oponentes para un saque.

Lo siguiente no es considerado como drible:

- Intentos sucesivos para un enceste.
- Palmeando el balón del control de otro jugador y entonces recuperándolo

Artículo 24. Regla de los Tres Segundos.

Un jugador no debe quedarse más de tres segundos en la zona restrictiva del adversario, mientras su equipo tiene control del balón en su zona de ataque y el cronómetro este funcionando.

Artículo 25. Jugador Estrechamente Marcado.

Un jugador que está en posesión del balón vivo en la cancha, está estrechamente marcado cuando un oponente está en una posición activa de defensa a una distancia de no más de un paso normal.

Una violación se debe sancionar si un jugador con el balón está estrechamente marcado si no pasa, lanza o dribla el balón dentro de cinco segundos. El balón será entonces otorgado a los oponentes para un saque.

Artículo 26. Balón Devuelto a la Zona de Defensa.

Un jugador que esté en control del balón vivo no puede causar que el balón sea devuelto ilegalmente a su zona de defensa. Esta restricción es válida también para los saques.

El balón es devuelto ilegalmente a la zona de defensa cuando un jugador, con control del balón, es el último en tocar el balón en su zona de ataque, y después el mismo jugador o su compañero de equipo es el primero en tocar el balón en su zona de defensa.

Regresar ilegalmente el balón a la zona de defensa es una violación y el balón será otorgado a los oponentes para un saque desde el sitio más cercano a donde la violación se efectuó.

Se aplican y ajustan a las reglas actuales que maneja la FIBA.

No aplica retroceso en las conocidas y mencionadas categorías menores cuando suceda de manera accidental sin que sea usado como estrategia del equipo o del entrenador a manera de obtener ventaja. Estas mismas categorías menores tienen por reglas de la liga un tiempo de 10 segundos para pasar la mitad de la cancha.

Capítulo VI: Faltas.

Artículo 27. Faltas –

Definición. Una falta es una infracción de las Reglas que implica un contacto personal ilegal con un oponente y/o un comportamiento antideportivo.

Artículo 28. Falta Personal. Una falta personal es una falta de un jugador que implica contacto con un oponente.

Un jugador no debe agarrar, bloquear, empujar, cargar, colgarse, o impedir el progreso de un oponente extendiendo su mano, brazo, codo, hombro, cadera, rodilla, o pie, ni doblando su cuerpo en una posición “anormal” ni utilizar cualquier táctica brusca

REGLAMENTO LIGA TELMEX TELCEL BASQUETBOL

Si ocurre contacto personal y resulta en una ventaja injusta, no prevista en las Reglas, el árbitro le señalará una falta personal al jugador responsable del contacto y la falta debe ser registrada en el acta. Si la falta es cometida sobre un jugador que no está lanzando a la canasta, el balón será otorgado a su oponente para un saque. Si la falta es cometida sobre un jugador que está en la acción de lanzar a la canasta, y el lanzamiento para canasta no es convertido, se le otorgarán dos tiros libres. Si la falta es cometida sobre el jugador que está en la acción de lanzar a la canasta y el lanzamiento para canasta es convertido, se otorga el tiro libre adicional ya aplicable para todas las categorías de la liga. La regla y seguimiento a lo que menciona el reglamento a los tiros libres por faltas acumulables de equipo.

Artículo 29. Falta Antideportiva.

Una falta antideportiva es una falta personal que, en la opinión del árbitro, no es un intento legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu e intención de las Reglas.

Si un jugador, en un esfuerzo de jugar el balón, causa contacto excesivo (falta dura), entonces este contacto debe ser juzgado como antideportivo.

Un jugador anotado con dos faltas antideportivas automáticamente debe ser descalificado.

Dos tiros libres son otorgados al jugador al cual se le ha cometido una falta antideportiva, a menos que este jugador estuviera en la acción de lanzar a la canasta y el enceste es logrado, entonces un saque para el mismo equipo en la línea central extendida será concedido, al lado opuesto de la mesa de control.

Artículo 30. Falta Descalificadora.

Una falta descalificadora es cualquier comportamiento antideportivo flagrante de un jugador.

Se otorgarán dos tiros libres a los oponentes, seguidos por un saque para el mismo equipo en la línea central extendida, al lado opuesto de la mesa de control.

Artículo 31. Doble Falta.

Una doble falta es una situación en la cual dos oponentes cometan faltas personales uno contra el otro aproximadamente al mismo tiempo.

Una falta personal debe ser anotada en contra de cada jugador y una situación de salto entre dos ocurre.

Capítulo VII: Reglas de Conducta.

Artículo 32. Falta Técnica.

En Mini Básquetbol todos los jugadores siempre deben mostrar su mejor espíritu deportivo, de cooperación y juego justo. Cualquier incumplimiento deliberado o repetidamente con el espíritu de esta regla será considerado como una falta técnica, que será una falta de comportamiento de no contacto.

El árbitro debe tratar de prevenir faltas técnicas con una advertencia o aún pasar por alto infracciones técnicas menores, a menos que sea repetida la misma infracción después de la advertencia.

REGLAMENTO LIGA TELMEX TELCEL BASQUETBOL

Dos tiros libres deben ser otorgados a los oponentes, seguido por un saque para el mismo equipo en la línea central extendida, al lado opuesto de la mesa del control.

Capítulo VIII: Disposiciones Generales.

Artículo 33. Cinco Faltas por un Jugador.

Un Jugador que haya cometido cinco faltas, personales, debe ser informado por el árbitro y debe abandonar el juego inmediatamente.

Él será reemplazado por un sustituto.

Artículo 34. Tiros Libres.

Un tiro libre es una oportunidad que se le da al jugador para anotar un punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiro libre y dentro del semicírculo.

El lanzamiento de tiro libre debe ser hecho dentro de los cinco segundos después que el balón este a la disposición del lanzador de tiro libre.

Mientras el jugador esté intentando el tiro libre, no debe tocar la línea de tiro libre (un paso adelantado para las conocidas como categorías menores de la liga) ni el área restringida, hasta que el balón haya entrado a la canasta o haya tocado el aro.

Cuando un jugador está intentando el tiro libre, un máximo de cinco jugadores deben ocupar sus espacios en el área restrictiva:

- Dos jugadores del equipo defensor pueden ocupar los dos espacios más cercanos al cesto.
- Dos jugadores del equipo del lanzador de tiro libre pueden ocupar los dos próximos espacios.
- Un jugador del equipo defensor puede ocupar uno de los próximos dos espacios.

Los jugadores en los espacios en el área restrictiva:

- a) No deben ocupar los espacios de rebotear a los que no tienen derecho.
- b) No deben entrar al área restrictiva o abandonar su lugar hasta que el balón no haya dejado la(s) mano(s) del lanzador de tiro libre.

Si el último tiro libre no toca el aro, el balón es otorgado a los oponentes para un saque lateral desde la línea de tiro libre extendida.

Es regla de la liga que aplica en las categorías menores sobre esta acción, no esta permitido por porras o gradas hacer el uso de artefactos para hacer sonidos (trompetas-tambores-matracas o ningún artefacto que haga esta intención de ruido) si el arbitro lo sanciona podrá ser repetido el tiro libre.

Ningún jugador de cualquier equipo puede tocar el balón hasta que éste toque el aro.

Cualquier infracción de estas Reglas es una violación:

- a) Si es cometida por el lanzador de tiro libre, el punto (si fue convertido) no contará y el balón será otorgado a los oponentes para un tiro libre desde la línea de tiro libre extendida, a menos que haya otro tiro libre de ser administrado.
- b) Si el tiro libre es convertido, todas las violaciones cometidas por cualquier jugador(es) que no sea el tirador, no serán tomadas en cuenta y el punto cuenta.
- c) Si el tiro libre no es convertido y una violación es cometida por:
- Un compañero del tirador durante el último tiro libre, el balón será otorgado a los oponentes para un saque lateral desde la línea de tiro libre extendida, a menos que haya otros tiros libres a ser administrados.

REGLAMENTO LIGA TELMEX TELCEL BASQUETBOL

- Un oponente del tirador, un tiro libre (sustituto) adicional debe ser otorgado al tirador.
- Ambos equipos en el último tiro libre, una situación de salto entre dos ocurrirá.

Capítulo IX: Deberes y Responsabilidades de los Oficiales.

Artículo 35. Oficiales y sus Asistentes.

Los oficiales deben ser un primer árbitro y un segundo árbitro, que deben ser asistidos por un anotador el mismo que será cronometrista del encuentro.

Ellos deben conducir el juego de acuerdo con las reglas y conocimiento del reglamento de la liga. Ambos árbitros son responsables por la señalización de las faltas y las violaciones, de otorgar o anular canastas del campo y tiros libres, además de administrar las penalidades de acuerdo con las Reglas. El árbitro tiene el poder de tomar decisiones sobre cualquier punto no cubierto por estas Reglas.

Artículo 36. El Anotador.

El anotador es responsable del acta del encuentro.

Él llevará el registro cronológico de los puntos obtenidos, anotando los encestes de campo y los tiros libres convertidos.

Anotará todas las faltas de los jugadores, indicando el número de faltas levantando el marcador (tablillas).

El anotador debe operar la flecha de posesión alterna.

Acta del encuentro

- Instrucciones para el Anotador.
 - a) Antes de llenarse al inicio del partido, utilizando letras mayúsculas:
 - Los nombres de los equipos.
 - La fecha, hora, lugar, numero de juego y nombre de la competencia.
 - Nombres de los árbitros.
 - Nombres y números de los jugadores en orden numérico.
 - Nombres de los entrenadores.
 - b) Durante el juego:
 - Al inicio de cada período, poner una X en la columna de "Jugando" para cada uno de los 5 jugadores en el terreno.
 - Hay 4 columnas para el progreso de los puntos: dos para el equipo A y dos para el equipo B. Registrar los puntos individuales logrados por cada jugador trazando una línea diagonal (/) para un gol de campo valido y rellenar en circulo (O) para cada gol de tiro libre convertido, en la columna correcta de anotación para tanteo "acumulado". Luego, en el espacio en blanco en el mismo lado, registrar el número del jugador que convirtió.
 - Al final de cada período, poner un círculo alrededor del último número de cada equipo y trazar una línea horizontal inmediatamente debajo de estos.

REGLAMENTO LIGA TELMEX TELCEL BASQUETBOL

- Registrar el tanteo para cada período en las casillas correspondientes.
 - Si se comete una falta personal, escribir "P" en la casilla correspondiente para faltas a la derecha del número del jugador.
 - Si se comete una falta antideportiva, se escribe "A".
 - Si se comete una falta descalificadora, se escribe "D".
 - Si se comete una falta técnica, se escribe "T".
- c) Después que finaliza el partido:
- Completar la "Suma Final" y el nombre del equipo ganador.
 - Firmar el acta y obtener una contra firma del cronometrista, del segundo árbitro y por último el primer árbitro.
 - Obtener firma de los entrenadores de los equipos que disputaron el encuentro.

Artículo 37. El Cronometrista.

El cronometrista será provisto de un reloj y un cronómetro para el partido, y debe:

- a) Registrar el tiempo e intervalos del juego.
- b) Asegurarse con una potente señal sonora el final del tiempo de juego en un período.

El cronometrista debe registrar el tiempo de juego como sigue:

- a) Iniciar el reloj de juego cuando:
 - Durante un salto entre dos, el balón es palmeado por un saltador.
 - Durante un saque cuando el balón toca o es tocado por un jugador en la cancha.
 - Un último tiro libre no es convertido y el balón continúa vivo, el balón es tocado por un jugador en la cancha.
- b) Detener el reloj de juego cuando:
 - El tiempo expira al finalizar el tiempo de juego en un período.
 - Un árbitro hacer sonar su silbato

REGLAMENTO LIGA TELMEX TELCEL BASQUETBOL

REGLAMENTO DEL JUEGO Y PUNTOS CLAVE PARA LAS CATEGORIAS MENORES

Para las categorías menores marcadas en la convocatoria nacidos en 2014-2015 y los 2012.2013, en rama varonil y femenil.

1. Se juega con las reglas de la liga Telmex -Telcel 2025.
2. 12 jugadores por equipo.

En caso de presentar menos deberán mostrar justificantes médicos mismos que tendrán que ser avalados y con visto bueno del comité organizador.

3. Presentar en la mesa de anotación 5 jugadores y el cambio de ese cuarto quien deberá estar sentado al lado de la mesa de anotación. (se permite el cambio sin importar el numero de veces entre este jugador siempre y cuando cumpla con la regla el jugador registrado como cambio deberá de estar mínimo 2 minutos dentro de cancha por cuarto).
4. Cada jugador es elegible para participar en dos cuartos. (de los casos en que salga por faltas, expulsado o por lesión, aplica sorteo en caso de quedar sin jugadores legibles en el cual el encargado de mesa realiza la dinámica para que el equipo rival escoja al jugador por medio del sorteo).
5. Canasta de 3 puntos si existe.
6. Existe el bonus o tiro adicional en caso de faul y cuenta.
7. Tiempo de 30 seg para el tiro existe así también la regla de 10 segundos para pasar la mitad de la cancha. (el juez deberá invitar a los jugadores a pasar la cancha y a tomar el tiro) en caso de que un coach este sacando ventaja de la regla se le hará la advertencia y en caso de reincidir a partir de la segunda ocasión en el juego ojo no por cuarto se le sanciona con la pérdida del balón.
8. La defensa es personal en toda la cancha, se permiten los dobles equipos, trampas, todas las opciones defensivas, menos defensas de zonas es decir que sea parte de la estrategia del coach como formación o la estadía del defensivo dentro del área, no se permite que el defensivo permanezca dentro de la zona por más de 3 segundos las defensas de presión deberán ser hombre a hombre no con formaciones en zona, permitidas la acciones de switch como recurso para la defensa. Así también las diferentes opciones defensivas a las acciones de mano a mano, pick and roll, puerta atrás, engaños de mano a mano, pick and pop, etc.
9. Se juegan 4 cuartos de 10 minutos tiempo corrido deteniendo solo en tiempo fuera (1min). Por equipo se autorizan 2 tiempos fuera en la primera mitad y 3 para la segunda mitad (no son acumulables).
10. No existe la prorroga o tiempo extra en estas categorías, en caso de empate el equipo con mas puntos en el 4 cuarto es el ganador.
11. Se juega con balón #5 en ambas ramas el balón deberá ser de la marca oficial Wilson.
12. Obligatorio presentar en cancha cedula de juego completa y bien requisitada, uniforme oficial en jersey y short con cada uno de los jugadores.
13. La liga Telmex Telcel es libre de tomar la mejor decisión para el mejor desempeño del torneo, tomando en cuenta siempre que el jugador es primero y lo mas importante, la liga también tiene la facultad de sancionar a entrenadores o padres de familia que no estén actuando en favor del evento.

REGLAMENTO LIGA TELMEX TELCEL BASQUETBOL

REGLAMENTO DEL JUEGO Y PUNTOS CLAVE 11AÑOS Y 12 AÑOS

14. Los ajustes realizados para la presente temporada se realizan con la finalidad de mejorar el funcionamiento del basquetbol para estas categorías, para la Liga Telmex Telcel el entendimiento del juego en estas categorías es fundamental, que los entrenadores trabajen fundamentos ofensivos y defensivos desde categorías infantiles.

15. Para los entrenadores será obligatorio tomar las clínicas y capacitaciones que la Liga Telmex Telcel realizará y convocara en línea y/o de manera presencial durante la temporada 2025, estas serán de manera gratuita promoviendo los fundamentos y mejora en técnicas tanto individual como de equipo en las diferentes categorías convocadas por la liga.

Sanción por Pérdida Intencional por Default

Artículo 34. – Pérdida Intencional por Default

Con el propósito de mantener la integridad deportiva, la equidad competitiva y el espíritu de participación que rige la Liga Telmex Telcel de Basquetbol, se establece lo siguiente:

1. **Definición:** Se considerará pérdida intencional por default cuando un equipo, de manera deliberada o mediante acciones comprobables, deje de presentarse a un partido programado, rehúse competir o incumpla con los requisitos mínimos para disputar un encuentro, con el propósito de alterar resultados, beneficiar a terceros o afectar la competencia.
2. **Sanción:** Cualquier equipo que incurra en esta falta será automáticamente eliminado del torneo en curso de la Liga Telmex Telcel de Basquetbol, sin derecho a apelación.
3. **Determinación:** La Comisión Técnica y Disciplinaria de la Liga evaluará las circunstancias del caso, recabará la evidencia correspondiente y emitirá una resolución final, la cual será inapelable.
4. **Responsabilidad de los Representantes:** Los entrenadores, delegados y representantes oficiales de cada equipo son responsables de garantizar la presencia y participación activa de su equipo en todos los partidos programados, conforme al calendario oficial de la liga.

Este presente reglamento aplica para la temporada 2025 de la Liga Telmex Telcel.

Teniendo la posibilidad de sufrir cambios y ajustes en beneficio de la liga al buscar alcanzar sus objetivos, metas y propósitos como tal.